
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
Nº6 495 PTAS. 2,98 EUROS
RIDGE RACER TYPE 4
EXTENSO PREVIEW Y PRIMERAS CLAVES
GUÍAS
C3 RACING
TODOS LOS COCHES SECRETOS Y LAS PISTAS EXTRA
STREET FIGHTER ALPHA 3
PERSONAJES Y MOVIMIENTOS ESPECIALES
WCW NWO THUNDER
¡MACHÁCALOS!
METAL GEAR SOLID
MEGAANÁLISIS Y MAPAS PARA GUIAR TUS PRIMEROS PASOS
GRATIS
DOBLE PÓSTER GIGANTE
FINAL FANTASY VII
CARMAGEDDON
¡¡GANA!!
MUÑECOS DE METAL GEAR SOLID
25 JUEGOS CROC
99006
8 421174 023497
PREVIEWS LEGEND OF LEGAIA > CARMAGEDDON > STREET FIGHTER ALPHA 3... Y 20 MÁS ANÁLISIS ROLLCAGE > AKUJI THE HEARTLESS > CIVILIZATION II... Y 14 MÁS GUÍAS WILD ARMS (2ª PARTE) > DEVIL DICE > CROC PERIFÉRICOS POCKETSTATION > DIGITAL STATION SHOCK 2 NOTICIAS PREMIOS EME > REPORTAJE ESPECIAL FERIA MILIA > TORNEO INTERNACIONAL TEKKEN 3 > PLAYSTATION 2...



Nº 6 Abril 1999
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Dirección de Arte: Ibon Zugasti
Jefa de Redacción: Agnès Felis
Redactor: Víctor Carrera
Diseño Gráfico: Álex Ortega
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López
xom@latinmail.com
Colaborador: Óliver Méndez
Traductores: Roberto Alberdi, Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón

PUBLICIDAD:
Barcelona: José Bonet, Sandra Araquistain
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail:
direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda
Barcelona
93 415 07 99
Depósito legal: D.L.B 30072-98

SUMARIO

DIRECTORIO DE JUEGOS

Guía para acceder rápidamente a los juegos que aparecen en este número.



SUMARIO

Noticias psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá

PLAYSTATION 2, LA MÁS POTENTE

Según la publicación on-line Console Domain (www.consoledomain.com), el presidente de la empresa de desarrollo Hudson Soft (los creadores de la serie *Bloody Roar*) dijo a mediados de enero que la PlayStation 2 saldrá al mercado este año y que su compañía ya está desarrollando juegos para la nueva plataforma.

Un mes más tarde, la misma sede web afirmaba que se han revelado ya los primeros datos oficiales sobre la PSX 2. Según Console Domain, un representante de Sony Computer Entertainment International llamado Masakazu Suzuoki reveló en un congreso celebrado en San Francisco las especificaciones del procesador que hará de la PlayStation de segunda generación la consola más potente de la historia. Al parecer, se trata de un chip de 128 bits que va a 250 MHz y puede generar 55 millones de polígonos por segundo (eso sí: no todos los dedica a los gráficos, ya que el pobrecillo también tiene que estar por otras cosas). La resolución será como la de la Dreamcast: 640 x 480 puntos a 60 frames por segundo.

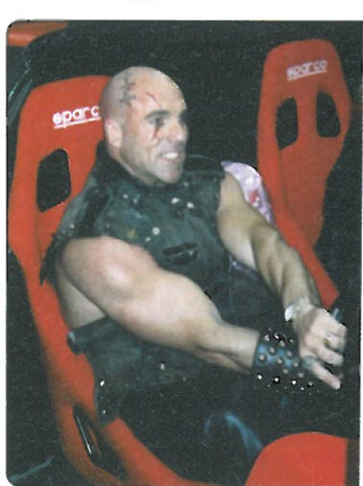
Sony finalmente ha desvelado el tema de la compatibilidad: la PSX 2 será totalmente compatible con los juegos, controladores y tarjetas de memoria de la actual PlayStation, incluida la PocketStation. Además, también se ha confirmado que la nueva consola tendrá lector DVD; por tanto, podrá utilizar discos CD-ROM e incluso reproducir películas MPEG-2 de alta calidad gráfica.

Se rumoreaba que si Sony se decantaba finalmente por el DVD, Sega contraatacaría con una versión de la Dreamcast capaz de soportar también DVD. En PlanetStation hemos vaticinado la guerra varias veces, así que no es momento ya de que nadie se sorprenda...

Sony ya ha mostrado vídeos de demostración de secuencias de *FF VII*, *Gran Turismo*, *Crash 3* y *Ridge Racer* generadas en tiempo real por la PlayStation 2, y son ALUCINANTES. Por otro lado, ya se han anunciado oficialmente algunos títulos para la nueva plataforma: entre ellos, una nueva entrega de la saga *Duke Nukem* que, presuntamente, estará listo para el año 2000.

CARMAGEDDON: ¿SANGRE VERDE O ROJA?

Al filo del cierre de este número asistimos a la presentación del juego más polémico de los últimos años, cuya secuela aparece ahora para N64 y PlayStation, un título que ha hecho las delicias de censores autoproclamados, Nieves Herreros diversas y aves de rapiña televisivas a la caza de debates facilones con los que llenar sus horas de reality shows. De la presentación de *Carmageddon* concluimos dos cosas: la primera, que nos quedamos con la versión de PlayStation porque el efecto de los sombreados en los escenarios y el diseño de los coches es sensiblemente más atractivo que en la de N64, y los efectos de la censura parecen menores en cuanto a los pedazos de los atropellados. La segunda observación es que, a pesar de lo anterior, SÍ ha habido en esta secuela una suavización importante de los contenidos violentos que hicieron de *Carmageddon* un juego pionero en materia de brutalidad ficticia.





endrán estos la sangre azul, horchata o helada?

De esta cuestión hablamos con Sam Forrest, uno de los principales responsables del desarrollo presente en el acto. Forrest nos contó, apesadumbrado, que los problemas con los gobiernos han obligado a la compañía a autocensurarse y sustituir por zombies y vacas a los viandantes de la primera parte, además de teñir la sangre de un verde peculiar. Pero nos confesó su opinión personal: Forrest cree que los juegos deberían ser juzgados por personas que al menos los hubieran probado y además afirma que, lejos de incitar a atropellar peatones en la vida real, *Carmageddon* puede ser un entretenimiento inocente y divertido para un adulto normal, ya que no es más violento que la mayoría de películas de acción hoy en cartelera. La responsabilidad sobre la infancia, recordó Sam, no sólo atañe a fabricantes, sino también a padres, vendedores y medios de comunicación.

LOS HACKERS SALTAN LA PROTECCIÓN DE *FINAL FANTASY VIII*

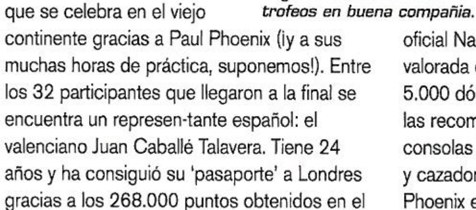
Square intentó evitar que la versión japonesa de *Final Fantasy VIII* se pudiera eje-cutar en las consolas modificadas que hay fuera del país nipón para evitar que el juego se importara. El CD estaba pro-tegido con un mecanismo de seguridad que los infatigables hackers ya han conseguido saltarse de dos formas: me-diante un chip y a través del cartucho de trucos Gameshark v2.0 (cambiando unas líneas de código). Aunque no se puede considerar piratería porque las copias japonesas que se están importando son originales, la situación legal de una con-sola modificada no está clara. Además, ¿de qué sirve un *Final Fantasy* si uno no sabe ni una palabra de japonés?

Por otra parte, se ha anunciado el lanzamiento en Japón para el 11 de marzo de una edición 'especial aniversario' llamada *Final Fantasy Collection*. Y, para terminar, con la fiebre FF, el 18 de marzo aparecerá en Japón *Chocobo Racing: Genkaiheno Road,* un juego de carreras en el que aparecen ocho de los coches conducidos por los personajes de la saga y los objetos mágicos Maseki.

TORNEO INTERNACIONAL DE *TEKKEN 3*

UN LONDINENSE DE 19 AÑOS, CAMPEÓN MUNDIAL

El pasado día 27 de enero se celebró en Londres la final del Tekken 3 Iron Fist World Tournament, el torneo internacional de dicho juego organizado por Namco, Namco Station y Sony Computer Entertainment Europe. Ryan Hart, de 19 años y residente en Londres, se proclamó vencedor del primer campeonato oficial e internacional de *Tekken 3* que se celebra en el viejo continente gracias a Paul Phoenix (¡y a sus muchas horas de práctica, suponemos!). Entre los 32 participantes que llegaron a la final se encuentra un represen-tante español: el valenciano Juan Caballé Talavera. Tiene 24 años y ha consiguió su 'pasaporte' a Londres gracias a los 268.000 puntos obtenidos en el modo 'Tekken Force'.


El ganador muestra sus trofeos en buena compañía.

Caballé es el escogido entre las 984 personas que llamaron al teléfono 906 333 888, la línea en la que se recogieron las puntuaciones de los aspirantes españoles. Nuestro representante, que jugaba con el personaje Lei Wulong, se enfrentó primero a un tal Satyan Vadher (Heihachi Mishima), venció y luchó contra el portugués Daniel Carvalhr (Paul Phoenix) en los octavos de final; ganó de nuevo y entonces se las vio con el sueco Jonas Nordstrom, al que ya no pudo derrotar. Se quedó, pues, en los cuartos de final, ¡lo que no está nada mal!





El ganador absoluto se llevó bajo el brazo la máquina recreativa oficial Namco Tekken 3 Arcade, valorada en 9.000 dólares, y un cheque de 5.000 dólares (unas 750.000 pesetas). Entre las recompensas para los finalistas había consolas PlayStation, accesorios para *Tekken* y cazadoras auténticas como la que luce Paul Phoenix en el juego.

Para animar la fiesta se organizó una exhibición de capoeira (exacto, lo que baila Eddy Gordo) y un enfrentamiento entre personajes del fútbol británico en el que ganó el jugador del Arsenal Matthew Upson; el segundo fue el miembro también del Arsenal y de la selección inglesa Martin Keown. También se montó un fiestorro fin de fiesta con famosillos (para ellos, vaya) y todo el cotarro estuvo presidido por el presidente de SCEE, Chris Deering, y el de Namco, Masaya Nakamura.

El Iron Fist World Tournament tuvo lugar en las instalaciones del centro Namco Station en el County Hall de Londres, un edificio bastante impresionante. Las Namco Stations son unos centros de entretenimiento en los que se puede experimentar lo último en videojuegos y simuladores deportivos. Incluyen bar, restaurante, salones de billar, pistas de baile, bolera y autos de choque. ¡Qué flipe!, ¿no? Pues en el Reino Unido hay unas cuantas y se están extendiendo por Europa (¡eeeooooo, estaaamos aquííí!).

VIRGIN PRESENTA VIVA FOOTBALL

VIAJE POR EL TIEMPO A TRAVÉS DEL FÚTBOL, O VICEVERSA

Asistimos en Madrid a la presentación, por cortesía de Virgin Interactive, de *Viva Football*, un juego creado por Crimson Studio. "Fútbol es fútbol", pero la mecánica de este juego es una de las más originales hasta la fecha. Esta vez no se trata de meter 100 goles montándote tu propia selección con las estrellas de turno, sino que *Viva Football* está basado con acierto, precisión y realismo gráfico en los últimos 11 torneos mundiales: desde 1958 hasta hoy.

El usuario puede recrear un partido histórico y hacer de 'Señor del Tiempo' para cambiar verdaderamente la historia sin alterar las circunstancias, ya que los encuentros elegidos se desarrollan según las normas vigentes del año en el que se celebró el partido real. Si se prefiere, también se pueden enfrentar gloriosas selecciones del pasado —como la inglesa del 66 o la brasileña del 70— entre sí o contra otras actuales, como la *victoriosa* española de 1998.

Además, podemos asestar verídicos puñetazos en la jeta de otros jugadores y, por increíble que parezca, hay ocasiones en las que el colegiado, si se halla suficientemente alejado, ni se entera. Pero esto ocurre muy pocas veces y, normalmente, las oportunas y educadas explicaciones de tu jugador —"Venga hombre, si ha sido en plan cariñoso..."— no sirven para evitar el camino al vestuario.

Así es *Viva Football:* 300 estadios distintos, 1.305 equipos participantes y más de 16.000 jugadores con algún parecido a sus originales —aunque el juego no es oficial— y que, además, sufren como todo hijo de vecino el paso de los años. Esto quiere decir que no es lo mismo jugar con el Pelusa jovencillo que, dos mundiales después, con el Maradona más madurito y fondoncete.

Los interesados podréis adquirir el juego a mediados de marzo por 6.990 pesetas (más información en la sección *Cuenta atrás*).

Por cierto, en la presentación nos enteramos de un par de cosillas interesantes: Resident Evil 3 está ya en marcha y la película la está dirigiendo George A. Romero. Por otra parte, a finales de este año Virgin lanzará un juego de dinosaurios a medio camino entre Turok y Resident Evil.

BREVES

Nueva Power Line de Sony
El servicio de atención al cliente de Sony para PlayStation se amplía. La línea 902 102 102, que se mantiene para las consultas técnicas y averías, se completa con la Power Line (906 333 888) para las llamadas sobre juegos (lanzamientos y trucos).

***Gran Turismo 2* calienta motores**
Habrá 20 pistas, 400 coches –europeos, americanos y japoneses– y carreras de varios tipos (rally, GT, coches deportivos...). Los gráficos también prometen haber mejorado mucho y se apreciarán avances en los modelos físicos del juego y en la inteligencia artificial.

Wipe Out 3
Las carreras futuristas volverán a la carga a finales de este año con una tercera entrega de *Wipe Out* en la que habrá ocho pistas más, tres equipos nuevos y soporte para el controlador Dual Shock. El juego se está desarrollando en los estudios británicos de Psygnosis.

Tomb Raider II, en Platinum
El 19 de marzo es la fecha establecida para el lanzamiento de la versión Platinum de *Tomb Raider II*. Aunque deben ser muchos los que ya lo tienen a juzgar por la cantidad de copias vendidas en su momento y por las numerosas demandas de trucos y pistas que recibimos, seguro que muchos otros aprovecharán la ocasión para conocer mejor a Lara Croft. Los novatos no temáis: habrá guía en *PlanetStation*.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 4 DE PLANETSTATION

Concurso Xplorer
Pedimos disculpas por no haber incluido la dirección a la que había que mandar el cupón en la página del concurso. Tanto los que lo mandaron a nuesta Redacción como los que lo enviaron al distribuidor del Xplorer, Ardistel, han participado. Entre los que optaron por la opción correcta (C: un cartucho de trucos) los ganadores son:
Natxo Ortiz (Vitoria)
Jose Manuel Zaphta (Elche, Alicante)
Salvador José Rueda (Mijas, Málaga)
Alfonso Morte (Hospitalet de Llob.)
John Ross Heiney (Torrevieja, Alicante)
Pedro Sánchez (Santa Cruz de Tenerife)
Ricardo Villanova (Madrid)
Antonio Bosquet (Zaragoza)

Concurso pistola Scorpion
9 mm. Parabellum... ¡para *creelum*! ¡No! La Scorpion está inspirada en la Walter PPK (opción B). Han ganado:
Emilio Motos (Barcelona)
Sergio Moreira (Ponferrada, León)

Concurso *Los 10 mejores juegos*
Este mes, los afortunados han ganado un controlador Analog Station Shock 2, de Guillemot. Son:
Nuria Alonso (león)
Iganacio Solé (Monzón, Huesca)
Juan Merino (Terrassa, Barcelona)

RÁNKINGS

los diez mejores juegos de la historia PSX

1.Tekken 3
2.Gran Turismo
3.Resident Evil 2
4.Final Fantasy VII
5.Medievil
6.Colin McRae Rally
7.Tomb Raider II
8.Tomb Raider III
9.FIFA 99
10.Spyro the Dragon

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Ediciones Aurum
Concurso *"Los 10 mejores juegos"*
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

los diez juegos más vendidos

En CentroMail
Tel. 902 17 18 19

PSX
1.FIFA '99
2.Colin McRae Rally
3.Crash Bandicoot (P)
4.Soul Blade (P)
5.Tomb Raider III
6.Resident Evil (P)
7.Hércules (P)
8.Gran Turismo
9.Mickey's WA (P)
10.Crash 3: Warped

N64
1.Star Wars: RS
2.Zelda 64
3.Quake 64
4.Turok 2
5.Copa Mundo: F '98
6.1080º Snowboarding
7.Doom 64
8.V-Rally '99
9.F-1 WGP
10.Golden Eye 007

PC
1.Baldur's Gate
2.Blade Runner
3.Sim City 3000
4.F/A-18 Fuerzas Armadas Españolas
5.European Air War
6.PC Futbol 7.0
7.Settlers III
8.Star Wars: Rogue Squadron 3D
9. Age of Empires
10.Colin McRae Rally

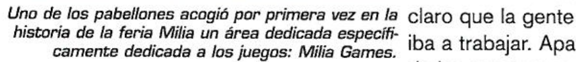
UN ESPACIO EXCLUSIVO PARA LOS JUEGOS EN LA FERIA MILIA

Milia Games, la máxima novedad del certamen que se celebró en Cannes del 8 al 11 de febrero

Después de cinco años, la feria Milia no sólo ha conseguido consolidarse como uno de los principales encuentros del sector multimedia en el plano internacional sino que, además, ha sabido reconocer a tiempo el peso específico que los videojuegos están adquiriendo y este año les ha dedicado, por primera vez en la historia del festival, un pabellón exclusivo. Por allí se paseó la enviada especial de *PlanetStation*, Agnès Felis.

El pasado día 8 de febrero se inauguró en la ciudad francesa de Cannes la sexta edición de la feria Milia, un encuentro en el que participan empresas y profesionales del sector de las nuevas tecnologías: informática, multimedia, videojuegos, Internet, telecomunicaciones… La feria consta de varios pabellones –uno de los cuales estaba íntegramente dedicado este año a los videojuegos– y entre sus actividades destacan las conferencias y debates.




Uno de los pabellones acogió por primera vez en la historia de la feria Milia un área dedicada específicamente dedicada a los juegos: Milia Games.

También se exhibió en el marco de la feria la película *Bichos*. Una aventura en miniatura, cuyo pase de prensa en Madrid comentamos en la sección *Actualidad* del número 5 de *PlanetStation*. En los 3 niveles del Palacio de Festivales de Cannes se podían visitar más de 350 stands de casi 1.000 expositores procedentes de 40 países todo el mundo y, aparte de la zona de juegos, otra de las novedades de este año ha sido el espacio dedicado a nuevos proyectos individuales, el New Talent Pavillion. Los dos mejores fueron premiados, al igual que otra decena de productos más que se llevaron los máximos galardones del certamen, los trofeos Milia d'Or (véase el recuadro *Los ganadores*).

Pero dejémonos de parafernalia y vayamos a lo nuestro: ¿qué hubo de PlayStation? Pues la cruda realidad es que no mucho, la verdad. La gris sí estuvo muy presente —omnipresente, de hecho— en las instalaciones de la feria, ya que por todas partes se podían ver displays de PlayStation a disposición del público. Sin embargo, en general no se les hacía mucho caso: estaba claro que la gente iba a trabajar. Aparte de las numerosas consolas repartidas por el recinto ferial y de los carteles y anuncios publicitarios, Sony no se lució demasiado en cuanto a chicha se refiere. Y de los distribuidores en España, sólo dos presentaron sus novedades: Infogrames aprovechó la feria para promocionar *Heart of Darkness, Astérix, Bugs Lost in Time* y *Smurfs* (imaginamos que aquí se llamará *Los Pitufos*), mientras que Ubi Soft presentó a lo grande *Rayman 2* para varias plataformas (la versión para Play se ha retrasado porque le han dado prioridad a la de N64) y *Rayman. The TV series*, la adaptación a la pequeña pantalla de las mismas. (Sobre estos títulos encontrarás más información en la sección *Cuenta atrás*).

SCEE (Sony Computer Entertainment Europe) no hizo ninguna presentación ni rueda de prensa oficial y se limitó a dejarse visitar en el más bien discreto stand de que disponía en el pabellón que acogió el Milia Games. Allí se podían probar ocho de los títulos más recientes para la gris, entre ellos *Ridge Racer Type 4, Metal Gear Solid,*



CINE & VIDEOJUEGOS: UN IDILIO TORMENTOSO

Uno de los temas que más dio que hablar en la feria Milia fue la relación entre la industria cinematográfica y la de los videojuegos, dos mundillos que se atraen pero que, de momento, no han conseguido hacer muy buenas migas. Y no sólo porque los resultados no hayan sido satisfactorios, sino también porque los contactos entre los equipos de uno y otro entorno no han sido precisamente los propios de un romance.

Uno de los participantes en la conferencia organizada con el título "¿Pueden triunfar juntos los estudios cinematográficos y los editores de videojuegos? fue Noah Falstein, presidente de la compañía The Inspiracy e implicado en numerosos proyectos de adaptación, como *Jurassic Park* o *Pequeños guerreros*. Un ejemplo muy significativo de los desencuentros entre ambas industrias es la anécdota que contó relacionada con un videojuego en el que aparecía David Bowie: los managers les mandaron el número de los dos tonos Pantone que corresponden a cada ojo del artista (que tiene uno de cada color), lo que era todo un despropósito teniendo en cuenta que sólo se disponía de 64 colores para todo el juego y que ninguno coincidía con los de los ojos de Bowie, aparte de que de los 20 píxels que formarían el cuerpo del cantante, no estaba previsto dedicar uno a cada ojo.

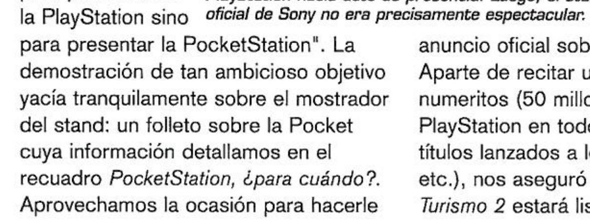
Una de las cuestiones principales que se identificó como clave para el éxito de un juego basado en un film es la del acceso a los recursos de la película: guión, director, escenarios… Los desarrolladores se quejaron de que, normalmente, sólo se les permite acceder al guión porque los estudios cinematográficos tienen miedo de que el equipo del juego pueda dañar el costoso material que se utiliza para la peli. Falstein contó que, aunque en el caso de *Jurassic Park* sí pudieron disponer de los modelos 3D fabricados para el film, la mayoría no les sirvieron de mucho debido a las diferentes necesidades de cada proceso de creación, y señaló que la conversión no acostumbra a ser nada fácil.

Todos estuvieron de acuerdo en que siempre es mejor que los dos proyectos se lleven a cabo en la misma compañía, ya que si no la comunicación es más difícil y la confianza mutua, menor. Falstein comentó que la actitud de los estudios cinematográficos suele ser bastante prepotente —en plan "esta pobre gente de los videojuegos, ¿qué harían sin nosotros?"—, aunque mencionó una excepción importante: Steven Spielberg. Falstein ha trabajado a menudo con él y afirma que se nota que es un aficionado a los videojuegos, ya que comprende muy bien el mundillo y siempre intenta hallar puntos de contacto y aportar ideas, como la que se le ocurrió para *Jurassic Park*: introducir el juego en la película. Su intención era que la caja

Rollcage y *A bug's life* (comercializado finalmente en España con el mismo título que la película, *Bichos*). Hablamos con el representante de Sony allí, el francés encargado de las relaciones con la prensa Richard Brunois, y nos dio una explicación la mar de convincente de la discreción de su presencia: "No estamos aquí para promocionar la PlayStation sino para presentar la PocketStation". La demostración de tan ambicioso objetivo yacía tranquilamente sobre el mostrador del stand: un folleto sobre la Pocket cuya información detallamos en el recuadro *PocketStation, ¿para cuándo?*. Aprovechamos la ocasión para hacerle unas preguntas acerca de los planes de Sony, pero la locuacidad no era precisamente el fuerte de *monsieur* Brunois. Lo único de provecho que pudimos sonsacarle es que la próxima primavera (poco faltará cuando leas estas líneas) Sony hará un anuncio oficial sobre la PlayStation 2. Aparte de recitar unos cuantos numeritos (50 millones de consolas PlayStation en todo el mundo, 500 títulos lanzados a lo largo de 1998, etc. etc.), nos aseguró también que *Gran Turismo 2* estará listo en septiembre.



Nada más entrar en el recinto ferial, la publicidad de PlayStation hacía acto de presencia. Luego, el stand oficial de Sony no era precisamente espectacular.



Desarrollar un videojuego, una lucha contra el tiempo

Aunque eso ya lo veremos, porque si una cosa quedó clara en uno de los debates a los que acudimos es que los retrasos son el mal endémico de la industria de los videojuegos. Desde el estrado hablaron cuatro implicados en el proceso de creación y distribución, y todos ellos coincidieron en destacar lo difícil que es desarrollar un videojuego en un plazo determinado. En la mesa organizada con el título "Creatividad y la influencia comercial: un nuevo arte marcial en el ala creativa de la industria de los juegos" estaban el prestigioso Peter Molyneux (autor del mítico *Populous* para PC en Bullfrog y hoy gran jefe de su propia desarrolladora, Lionhead Studios), Martin Kenwright (también creativo y jefe de la desarrolladora DID), Gary Bracey (director de desarrollo en la editora Telstar Electronic Studios) y Jez San (director general de la desarrolladora Argonaut Software).

LOS GANADORES DEL TROFEO MILIA D'ÓR

	Categoría	Producto ganador	Plataforma	Editor/Desarrollador	País de origen
JUEGOS	Acción	Wargasm	PC	Infogrames/Digital Image Design	Reino Unido/Francia
	Aventuras/rol	Zelda the Ocarina of Time	Nintendo 64	Nintendo	Francia/Japón
	Estrategia	Populous III: The Beginning	PC	Electronic Arts/Bullfrog	Francia/EE UU/Reino Unido
	Simulador deportivo	Gran Turismo	PlayStation	Sony/Polyphony Digital	Europa/Japón
SEDES WEB Y CD-ROM MULTIMEDIA	Ocio/entretenimiento familiar	ShiftControl Interactive Music	PC	AudioRom	Reino Unido
	Lúdico-educativo para niños	Midnight Play	PC	NHK Educational Corporation/Tivola Verlag GMBH	Japón/Alemania
	Referencia & Cultura general	Le plus beau musée du monde	PC	Gallimard Multimedia/France Telecom Multimedia/Gyoza Media	Francia
	Educación/Formación	Les Cybersessions Médicales	Internet	Conceptis Technologies	Canadá
	Servicios interactivos de información	CNN Interactive	Internet	CNN Interactive	Estados Unidos
GRANDES PREMIOS	Mejor jugabilidad	Zelda The Ocarina of Time	Nintendo 64	Nintendo	Francia/Japón
	Mejor contenido	Le plus beau musée du monde	PC	Gallimard Multimedia/France Telecom Multimedia/Gyoza Media	Francia
	Mejor interactividad en tiempo real	Les Cybersessions Médicales	Internet	Conceptis Technologies	Canadá
	Mejor juego multijugador	Starcraft	PC	Havas Interactive/Blizzard Entertainment	EE.UU./Francia
PREMIO ESPECIAL PÚBLICO	Gran Turismo	PlayStation	Sony/Polyphony Digital	Europa/Japón	

apareciera en pantalla e incluso que algún personaje jugara durante la película; tan sólo la primera idea se pudo llevar a cabo, aunque no sin un gran esfuerzo por parte del equipo del videojuego, ya que cuando Spielberg lo propuso ni siquiera habían pensado en cómo sería la caja. Al final se hizo un prototipo y se colocó en un estante, pero no la busquéis si vais a ver el film porque, después de todo el curro, el cámara "se olvidó" de incluirla en la toma.

El moderador de este debate era el gran pope del mundo editorial sobre videojuegos, el cincuentón director de la revista norteamericana *Computer Gaming World* Johny Wilson, según el cual la gran diferencia estriba en las prioridades de cada plataforma: en Hollywood prima la espectacularidad visual, mientras que en la industria de los videojuegos debe prevalecer el esfuerzo por lograr una experiencia interactiva. Según Wilson, los desarrolladores deben cortar de cuajo la linealidad de las películas y dejar que las ramas evolucionen cada una por su lado. Falstein dijo que el secreto está en captar la esencia del filme, y no en reproducir su contenido.

Otra de las cuestiones más discutidas fue la de la promoción simultánea de ambos productos. Los estudios de cine suelen presionar para que así sea con el fin de hacer más ruido, pero los desarrolladores contraatacan con el problema de siempre: el tiempo. Además, a veces puede interesar distanciar ambos lanzamientos para dejar el suficiente margen como para alterar el juego en función de la reacción del público frente a la película (en una ocasión la cosa fue tan mal que incluso se le cambió el título al videjuego para desvincularlo totalmente del film).

Los participantes coincidieron en que la relación no ha sido muy positiva ni fructífera hasta el momento, ya que los casos en que ha funcionado (*Golden Eye*, por ejemplo) son más bien la excepción. Quizá el más satisfecho era Jim Bloom, un desarrollador que está trabajando actualmente en un videojuego sobre el grupo The Kiss que se lanzará junto con la película correspondiente y que se mostraba encantado de la relación que ha mantenido con el equipo del film. Una de las claves que explican el poco éxito de la fórmula hasta el momento, según muchos participantes en diversos debates —entre ellos Peter Molyneux, John Romero y Jim Bloom—, es que la industria de los videojuegos está aún en pañales comparada con la del cine, ya que es mucho más nueva y tiene mucho que aprender. Aun así, todos apostaron por el futuro de este idilio y se mostraron muy abiertos a colaborar y compartir ideas. ¿Le arrebatará Cameron Díaz el trono de ciberestrella a Lara Croft en una adaptación de *Algo pasa con Mary*?

COLEGAS EN JAPÓN

Uno de los contactos que hizo *PlanetStation* durante la feria Milia fue Tsuyoshi Tanaka, el director de una publicación on-line japonesa llamada Game Japan, un tipo la mar de enrollado y gran conocedor del mercado nipón. Al igual que en España, la PlayStation es actualmente en Japón la reina del mercado: entre un 60 y un 70% de los usuarios tienen una, mientras que tan sólo un 20% tienen Nintendo 64 (seguramente unos cuantos más tras el lanzamiento de Zelda 64, que ha vendido 1 millón de copias en Japón) y un 10-20% le dan todavía a la Saturn. Todavía no tenía cifras de la Dreamcast, pero apuntó un dato muy interesante: la mayoría de los jugadores tienen 2 o 3 consolas.

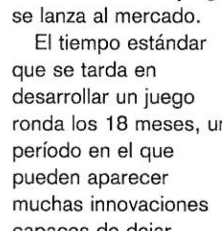
Otra de las costumbres muy arraigadas en Japón es la de reservar los juegos antes de que aparezcan; para *Final Fantasy VIII*, por ejemplo —que, por cierto, se lanzaba el mismo día en que nosotros hablamos con Tanaka, el 11 de febrero— se llegaron a acumular ¡2 millones de reservas! Nuestro colega nos adelantó que, aparte de los gráficos y los escenarios nuevos, la última secuela de *FF* no es muy distinta a la anterior. Una de las clave del furor por reservar los juegos es que, ojo al dato, en Japón no circulan ni copias ilegales ni ejemplares de segunda mano (para conseguirlas hay que ir a Hong-Kong o a Taiwan). ¡A ver si aprendemos!

Sobre *Metal Gear Solid*, Tanaka nos comentó que su creador, Hideo Kojima, está bastante satisfecho con las ventas. ¿Que cómo lo sabe Tanaka? ¡Pues porque le conoce! Sí, sí, como lo oís; de él nos dijo que es un tipo muy majo y que, dado que su formación y su afición procede del mundo del cine, presta mucha atención en sus juegos a los movimientos de cámara.

No somos nadie

Tanaka estaba muy interesado en conocer el mercado español, aunque él mismo reconoció (sigue en la pág. 11)

Tres de ellos son desarrolladores y el cuarto, editor, así que la guerra estaba servida: la postura de los primeros se basa en hacer juegos lo mejor posibles y la de los segundos en sacarlos cuanto antes. Unos piensan en su orgullo y en el prestigio profesional que les dará el haber hecho un juego bestial y los otros calculan básicamente el dinero que les pueda dar, para lo cual es crucial que esté en el mercado en el momento oportuno. Aun así, y a pesar de que el editor Gary Barcey se presentó como "el malo" de la película, el debate fue de lo más civilizado. Incluso estuvieron de acuerdo en que una de las claves es planificar al máximo el proceso de desarrollo de un juego. Uno de los mayores obstáculos para los creadores (sobre todo los de PC) es que el rapidísimo avance de la tecnología hace que sea muy difícil prever qué será posible hacer y en cuánto tiempo, ya que las máquinas de que disponen los usuarios en el momento de concebir el producto poco tienen que ver con las que existen cuando el juego se lanza al mercado.



El tiempo estándar que se tarda en desarrollar un juego ronda los 18 meses, un período en el que pueden aparecer muchas innovaciones capaces de dejar obsoleto a un videojuego antes de nacer. Ante esto se pueden hacer tres cosas: confiar en el proyecto tal cual es, intentar adaptarlo introduciendo novedades, o matarlo. En todo caso, Gary Bracey les recomendó a los desarrolladores que no intenten "venderles la moto" a los editores para convencerles de que pongan la pasta y que procuren ser realistas y honestos: "si hay comunicación entre uno y otro es más fácil que el editor confíe en el desarrollador y que todo vaya bien".

Las secuelas y adaptaciones son más rápidas de hacer, pero aun así todos apostaron por hacer cosas no sólo nuevas sino también innovadoras. El género que más apura la tecnología existente y que más contribuye a su avance son los simuladores, en especial los de vuelo, pero todos estaban de acuerdo en que hay que esforzarse más en la parte creativa que en la técnica porque es más importante que sean divertidos que espectaculares. Según Molyneux, "la tecnología debe estar al servicio de lo que siempre hemos soñado hacer". Sin embargo, Jez San afirmó que los gráficos son el primer atractivo que hace que un juego se venda; después vienen los análisis de las revistas especializadas y el "boca-oreja".



Unos cuantos personajes de videojuegos se pasearon por los exteriores de la feria en un desfile más bien desangelado.

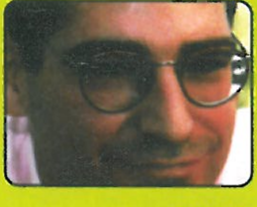
PocketStation, ¿para cuándo?

Dado que ya hemos hablado de la PocketStation en un par de ocasiones (*PlanetStation* 2 y 3), tan sólo comentaremos un par de cosillas. Confirmamos que se puso a la venta en Japón el pasado 23 de enero y añadimos que se agotó la primera semana. Para su lanzamiento en España aún no hay ni fecha ni precio. Sony presenta la PocketStation como una nueva plataforma de bolsillo y un periférico para la gris al mismo tiempo, ya que puede funcionar como tarjeta de memoria pero también permite traspasar información de una a otra y jugar de forma independiente. Además, las PocketStations se pueden comunicar entre ellas mediante rayos infrarrojos.



La PocketStation funciona como tarjeta de memoria y como consola autónoma.

Sony promete que en Japón habrá a finales de la próxima primavera un total de 30 títulos disponibles para la nueva miniconsola. Al parecer, desarrollar juegos para ella es mucho más fácil que hacerlo para su hermana mayor: según Sony, un solo programador puede desarrollar una aplicación sofisticada en cuestión de semanas porque el hardware es muy sencillo y en su interior encierra un programa que simplifica aún más el asunto. Si tienes una idea, ya lo sabes: ¡la PocketStation puede ser el trampolín de tu futuro como desarrollador!



UN ESPAÑOL ENTRE LOS GENIOS

El director general de Pyro Studios, los creadores del magnífico *Commandos: Behind Enemy Lines*, Ignacio Pérez-Dolset, fue uno de los invitados a la conferencia titulada "La sangre fresca de la informática y los videojuegos". En el número 3 de *PlanetStation* le entrevistamos junto al otro artífice del juego que les ha dado fama internacional, Gonzalo Suárez, así que fue todo un placer volverle a ver. Le acompañaban otros tres jóvenes genios: Alexander Garden, hoy director general de la desarrolladora Relic Entertainment; Gavin Rummery, programador jefe de Core Design y diseñador de *Tomb Raider*, y Demis Hassabis, director general de Elixir Studios y cuyo talento se reveló con *Theme Park*. La media de edad era de unos 25 años y, aunque quizá el caso más espectacular era el de Hassabis –a los 4 años jugaba al ajedrez y a los 15 fichó para Bullfrog, donde trabajó con Peter Molyneux–, nuestro Ignacio hizo aportaciones muy interesantes.

Ignacio Pérez-Dolset confirmó que están desarrollando *Commandos 2* para PC y PlayStation y reiteró la confianza en la gris que en su día ya nos comentó, a pesar de que los demás jóvenes creadores parecían reticentes a apostar ahora mismo por una consola porque, según Hassabis, "el mercado está muy confuso y el riesgo es enorme". En cambio, la "sangre fresca" de la industria de los videojuegos sí apostó de forma unánime por los juegos multijugador, aunque en este punto fue también Pérez-Dolset el más disidente: "la opción multijugador no siempre es la mejor, ya que la experiencia de juego individual se asemeja a la de leer un libro, por ejemplo, y puede ser muy satisfactoria". Aun así, afirmó que se trata de una tendencia que va a crecer y que será muy importante en el futuro, una observación que remató con una idea sobre la que vale la pena reflexionar: según Pérez-Dolset, "a medida que crezca el mercado y el número de usuarios de videojuegos, innovar no va a significar vender más, ya que, al haber más audiencia, también habrá más márketing y será más bestia. Esto hará que pase como en el mundo del cine, en el que hay productos comerciales y productos de autor; en tres o cuatro años, los desarrolladores tendremos que decidir qué tipo de producto queremos hacer."

De momento, lo que deseaban los cuatro participantes en este debate era seguir innovando, aunque sin muchos planes de futuro (tan sólo Hassabis tiene claro que su trabajo estará siempre ligado a los juegos). Para los que sueñan con meterse en este mundillo propusieron varias tácticas: Garden recomendó jugar y luego escribirles a los desarrolladores con diversas propuestas para mejorar su juego (según él, es probable que las 20 primeras veces no funcione, pero luego quizá sí); Hassabis dijo que para empezar hay que "meter el pie como sea, por ejemplo trabajando como beta tester", y Pérez-Dolset cree que la clave está en sentir verdadera pasión por el tema, jugar mucho, leer las revistas especializadas y ser valiente para arriesgar y llevar las cosas un paso adelante. Además de *Commandos 2*, Pyro Studios está desarrollando otros dos proyectos que esperamos que prediquen con el ejemplo.

Guerra de consolas

En el caso de las consolas el avance de la tecnología no es un problema tan grave porque la potencia del sistema no cambia cada dos por tres, pero existe otro que le quita el sueño en este momento a una gran parte de la industria: ¿qué consola se llevará el gato al agua en los próximos años? La guerra está al rojo vivo entre los grandes: la PlayStation de Sony es la reina del mambo hoy por hoy –tanto en Europa como en Estados Unidos y Japón, los tres grandes mercados de videojuegos–, pero en todo el mundo existe ya una máquina más potente con un juego alucinante (la N64 de Nintendo y su Zelda) y en Japón acaba de entrar en liza una tercera consola que nace con ganas de arrasar: la Dreamcast de Sega. Para los desarrolladores de software se trata de un momento crítico en el que hay que ir con mucho cuidado a la hora de escoger una plataforma a la que destinar sus nuevos productos.

Un obstáculo añadido es que hoy las grandes corporaciones dominan completamente el mercado y para los equipos pequeños quedan pocas oportunidades. A pesar de ser el más consagrado, Peter Molyneux dijo que hay que animarlos y creer en ellos. El editor se dio por aludido y rápidamente se puso la medalla: "Nosotros confiamos en los equipos pequeños que empiezan, pero somos de los pocos que lo hacemos. Aun así, no basta con una buena idea sino que hace falta también un equipo capaz de llevarla a buen término." Ahí estuvieron todos de acuerdo: Molyneux afirmó que "hay un montón de ideas brillantes arruinadas por una ejecución pobre" y



En este marco incomparable se celebró la feria Milia/Milia Games, en la que los coquetos iMac eran tan omnipresentes como los displays de PlayStation.

San apuntó a la escasez de personas capaces de materializar los buenos proyectos.

Entre el público, un desarrollador de una empresa pequeña preguntó cuánto tiempo hay que dedicarle al prototipo con el que se pretende vender el juego a un editor. Molyneux le recomendó ser capaz de mostrar seguridad y de contestar a las preguntas del editor para demostrarle que sabe lo que hace. El consejo de Kenwright fue que se concentrara en lo que hacía que su juego fuera diferente, y San se quejó de las exigencias actuales de los editores: "antes podías presentar un proyecto esbozado en un pedazo de papel; ahora te piden poder jugar, y eso significa haber hecho el 50% del trabajo". Por último, Bracey le aconsejó que el prototipo pudiera ser parte del juego final para que el tiempo dedicado no fuera en balde.

Retomando la cuestión de los endémicos retrasos, otro asistente sugirió la posibilidad de utilizarlos para crear expectación, al estilo *Metal Gear Solid*. Ahí nadie estuvo de acuerdo en que hacerlo de forma premeditada sea una buena idea, ya que si el juego no merece las expectativas que crea, la táctica puede ser suicida. Además, San señaló que ahora los contratos prevén penalizaciones económicas para los retrasos (un tanto por ciento menos por

(viene de la pág. 9)
que, para la industria japonesa de los videojuegos, no somos nadie. Europa es la tercera opción a la hora de adaptar los juegos —después de Estados Unidos y Asia—, en gran parte por las dificultades de la traducción. Dentro de Europa, el país con más tirón es el Reino Unido, y detrás van Alemania y Francia. Además, apuntó una diferencia importante entre los usuarios nipones y los europeos: Tanaka cree que allí se da más importancia a la jugabilidad, mientras que nosotros valoramos demasiado los gráficos. En lo que a las publicaciones se refiere, nos confesó que cada vez son más en Japón los que están hartos de la estética manga y anime y se decantan por una imagen más estilo techno.

En cuanto a la guerra de las consolas, nos dijo que de momento la principal arma de la Dreamcast (DC) son los gráficos, ya que sus capacidades on-line están dejando bastante que desear (sólo hay un servidor y siempre está saturado). Si, como Sega ha prometido, este escollo se supera en abril, las partidas vía Internet podrían ser determinantes para el futuro de la Dreamcast. ¿Qué pasará si no? Sega cuenta con el factor de que resulta muy fácil convertir a su nueva consola los juegos desarrollados para PC. En este sentido, Tanaka nos contó que un desarrollador al que conoce ha tardado tan sólo dos semanas en adaptar un juego de ordenador a la plataforma DC, y dos meses a la inversa. En cuanto a la próxima generación de PlayStation, nos confesó en plan supercondifencial saber de un desarrollador que está trabajando ya para PSX 2 y que afirma que dicha consola estará lista a finales de este año. ¿Será un pegote o una primicia en exclusiva para *PlanetStation*?

No te esfuerces en leer la letra pequeña: ¡la revista on-line Game Japan es en japonés! Aun así, ahí va la dirección: www.recca.co.jp

DREAMCAST: ¡QUE VIENE, QUE VIENE!

Una de las presentaciones que más expectación despertó en el transcurso de la feria Milia fue la de la nueva consola de Sega, la superpotente Dreamcast, al final de la cual pudimos contemplar tráilers de varios juegos: *BioHazard: Code Veronica* (o sea, *Resident Evil 3*), *Virtua Fighter 3, Sonic Adventure, Sega Rally 2, Blue Stinger, Virtua Striker 2, Power Stone* y –en primicia– *Shen Mue*, un título que promete ser alucinante. Un detalle curioso: a las cámaras presentes en la sala se les prohibió grabar imágenes de estos juegos.

Curiosamente, el color del logotipo ha cambiado para su lanzamiento en Europa: aquí será de color azul en lugar de naranja.

La aparición de la Dreamcast en Europa no es ninguna noticia bomba (hemos hablado de ella en los números 1, 2, 3 y 4 de *PlanetStation*), pero ante la proximidad de su lanzamiento —simultáneo en septiembre para Estados Unidos y Europa— hay alguna que otra novedad interesante. La que más, sin duda, las negociaciones que Sega está manteniendo a escala europea con las grandes compañías de telecomunicaciones con el fin de poder sacarles todo el jugo a las prestaciones on-line de la Dreamcast. La cosa está todavía un poco verde, pero el hecho de que tengan intención y estén luchando por conseguir que en Europa los juegos vía Internet dejen de ser una experiencia desesperante (debido a la escasez de servidores ya al insuficiente ancho de banda, básicamente) ya es una gran noticia y un esfuerzo encomiable.

Otro propósito de Sega al que le damos nuestra más calurosa bienvenida es su voluntad de darle a su nueva consola un carácter local, es decir, de ofrecer productos cercanos a los usuarios de cada parte del mundo (¡incluidos nosotros, los españolitos!). El director general de Sega España, José Ángel Sánchez, nos contó personalmente que "la filosofía de la empresa con la Dreamcast es hacerlo todo desde un punto de vista local", por lo que, aparte de prestar mucha atención a la localización de los productos de origen japonés o norteamericano, "se crearán juegos según el gusto europeo e incluso de cada país". Además, afirmó que "Sega España también quiere ser proveedor de contenidos".

En la rueda de prensa habló el director general de Sega Europa, Jean-François Cécillon, quien anunció que la campaña promocional de la Dreamcast nos va a sorprender. Intentamos sonsacarle detalles a José Ángel Sánchez, pero éste se limitó a decir que será "diferente y muy impactante". Tampoco nos pudo concretar el precio que tendrá la consola en España, pero se intentará acercar el coste de los juegos al de los de PC (entorno a las 6.000 pesetas). Sánchez espera que esto contribuya a reducir el alto índice de piratería que hay en España, aunque sobre todo confía en el sistema de protección exclusivo que se ha creado para la Dreamcast, ya que opina que "Sega siempre se ha caracterizado por conseguir unos índices de piratería muy bajos y en este caso la defensa técnica también va a ser importante". Esperamos que así sea.



cada día o semana de demora), por lo que resulta lógico que los juegos se vayan directamente a la editora en cuanto se ha terminado de meter la última línea de código.

Un último inquiridor del público apuntó a la posibilidad de que Internet permita a los desarrolladores pasar de los editores. Aunque la Red es un buen medio de distribución, los programadores no ven posible romper con la dependencia, ya que los editores no sólo publican sus productos sino que también lo financian y llevan a cabo la campaña de promoción y el márketing en general, algo a lo que los juegos no pueden renunciar.

La criatura de Ubi Soft ataca de nuevo, ¡esta vez en 3D!

Juegos en red

A pesar de las dificultades actuales que presenta Internet –sobre todo en Europa–, en la feria Milia se respiró una gran confianza en el futuro de los juegos en red. De hecho, suerte que hay fe, porque además resulta que son muy caros de crear y de mantener, según dijo Lawrence Schick, director ejecutivo de Interactive Entertainment en America Online. Otro de los participantes en el debate que se le dedicó a esta cuestión, el director general de Microsoft Games en Estados Unidos, Ed Fries, afirmó que lo más interesante de los juegos on-line es que dan cabida al "elemento social". Además, para la industria del entretenimiento digital los videojuegos en red suponen un reto para captar a una audiencia mucho mayor, ya que toda la gente que se mueve por la Red es un cliente potencial. Para atraerlos hay que buscar la simplicidad, ya que, como señaló Timothy Ewing (presidente de E-Pub Europe), "si una persona no consigue entender cómo funciona el juego en 30 segundos, la hemos perdido". Como dijo Peter Molyneux, "si uno se tiene que tirar media hora para abrir una puerta, apaga y vámonos".

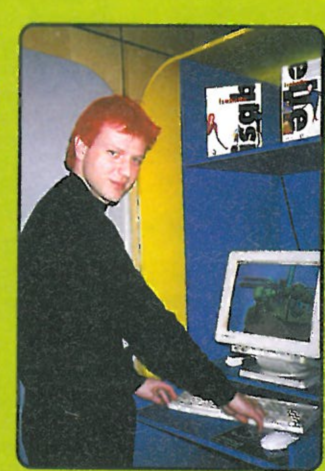


Infogrames presentó 3 nuevos títulos: Bugs Lost in Time, Astérix y Smurfs.

El vice-presidente del área de desarrollo y programación de Sony Online Entertainment, Robert Gehorsam, añadió que en este punto hay que tener muy presente el poco tiempo de que disponen los usuarios esporádicos de Internet. Schick, por su parte, insistió en el enorme poder de los juegos en red y pronosticó experiencias multijugador muy intensas. Según dijo, "ahora el conocimiento en el terreno de los videojuegos está muy centrado en los títulos para un jugador", por lo que es necesario que "los que se dedican a explorar las fronteras de la experiencia on-line colaboren con los desarrolladores de juegos". El fruto que pueda dar dicha cooperación es muy, pero que muy prometedor.

UN JUEGO POLITICAMENTE INCORRECTO

¿Te imaginas tener una madre histérica, una novia hipócrita, un cuñado sádico y un suegro policía? Pues eso y muchas otras desgracias son las que soporta el protagonista del juego para PC *Isabelle*, una propuesta muy atractiva desarrollada por una empresa francesa llamada Belisa. En el stand desde el que buscaban distribuidor en la feria Milia hablamos con Thomas Cheysson, el creador de esta idea tan original, no sólo por su planteamiento sino también por su puesta en escena. En *Isabelle*, el jugador puede ser George –el novio ciego de la chati que da nombre al juego– o el hermano pequeño de éste, Raymond, y su objetivo consiste en ir abriéndose camino por un pueblo más bien hostil llamado Crison. El juego va destinado a un usuario más bien adulto, aunque con lo espabilados que son los niños hoy día, ¿quién sabe? En todo caso, esperamos que *Isabelle* encuentre pronto distribuidor, ya que por su originalidad y su aparente calidad, creemos que lo merece.



El creador de Isabelle, Thomas Cheysson, nos enseñó su obra in situ.



Un concepto atrevido con unos gráficos originales. Puedes ver y saber más en www.belisa.com.



¡POR FIN HA LLEGADO EL CLUB QUE ESPERABAS!

Descuentos, alquiler y cambio de titulos, fiestas y torneos, financiaciones, todo esto y mucho más para los poseedores de esta tarjeta mágica

ESTAS SON ALGUNAS DE LAS VENTAJAS PARA LOS SOCIOS

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios de nuestro club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas con pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Rent & Change (Alquileres)
Todos nuestros amigos podrán alquilar productos y aportando una pequeña suma podrán cambiar sus viejos juegos por otros (en los establecimientos donde esté permitido).

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de nuestra tarjeta podrán comprar con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción. Además podrán suscribirse a sus revistas favoritas a un precio muy interesante.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música (y alguna chica/o... no?), esto es Global Game Party

Global Game Contest (Torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. ¡Desafía a tus amigotes en tus especialidades! ¿Eres un mago de Tekken?, ¿Eres el rey de Fifa?, ¿Eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Global Game OnLine (en línea)
Con tu nueva tarjeta podrás acceder al servicio on line para estar siempre informado por correo electrónico y descargar las novedades de los juegos.

Global Game Tricks & Tips (Trucos)
¿Estás perdido en algún laberinto? ¿Siempre te matan en el mismo punto? ¿Necesitas algunas ayudas para salir del esquema? Aprovecha el "asesoramiento" de nuestros expertos. Y si quieres comunicar algunos trucos a otros amigotes hazlo a través de nuestra página web y serás famoso.

Global Game Credit (Financiación)
Gracias a las tarjetas Aurora paga tus compras a plazos, y aprovéchate de todas las novedades sin esperar "pagas", "cumple" o reyes "vagos". (Las altas de tarjeta se harán solo a mayores de 18 años).

Sigue todas las actividades del club a través de nuestras publicidades en las mayores cabeceras del sector, en los paneles de las tiendas o en nuestra pagina web dedicada al Club:

Http://www.globalgame-europe.com/club.html

Y si ésto no te parece bastante... nuestro equipo se pasa días enrollándose con nuevos proyectos y nuevas ideas.

GLOBAL GAME CLUB
LA CADENA DE VIDEOJUEGOS MÁS GRANDE DE EUROPA
0000 0000 0000 0000
VÁLIDA DESDE 01/99 HASTA FINAL 01/00
JOSÉ GARCIA PEREZ

Rellena la solicitud en nuestras tiendas

Las tiendas Global Game:

QUART DE POBLET (VALENCIA)	Calle Pizarro, 5
MADRID 1	Calle José Abascal, 16
BASAURI (VIZCAYA)	Plaza Arizgoiti, 9
VALENCIA	C. C. Gran Turia
ALGECIRAS (CÁDIZ)	Urb. Villa Palma , B. 7 - L. 1
LAS PALMAS	Alameda de Colón, 1
MADRID 2	Calle Alcalá 395
ZARAGOZA	Sta. Teresa, 7

Próximas aperturas:

BARCELONA 1	Zona Centro
MADRID 3	C. C. Alcalá Norte
VITORIA	Calle Basoa

GLOBAL GAME
VIDEOJUEGOS EN FRANQUICIA

Para más información sobre nuestro sistema de franquicia llámanos: 96.373.94.71

Http://www.globalgame-europe.com

SATÉLITE USA



Los americanos aún nos llevan algo de ventaja en esto de los videojuegos, así que no hay que perderles de vista para estar al día e, incluso, saber lo que vendrá. Nuestra corresponsal, Cat Bucannon, los tiene a todos bajo control.



Sony América está a punto de saltar al ring por primera vez con un juego de boxeo llamado *Contender*. No parece que vaya a aportar demasiado a los títulos ya existentes: los índices de fuerza, velocidad y resistencia de cada púgil irán disminuyendo pelea tras pelea. En el juego hay 40 boxeadores –20 de ellos jugables– que sufrirán espasmos y exhibirán caras de dolor cuando se queden inconscientes sobre la lona. Muy impactante, la verdad.



Contender: ¡Te dejará KO!



Freestyle Boarding '99: ¡Volarás!



Como el skateboard se ha vuelto a poner de moda y la gente empieza ya a estar harta de tanto juego de snowboard, *Freestyle Boarding 99* se propone tomarles el relevo. El usuario puede escoger un *skater* y guiarlo por una temporada de competiciones para ir ganando puntos, que servirán para mejorar el rendimiento de tu personaje. ¿Te atreves a cambiar la nieve por el asfalto?



No sabemos qué título podría tener en español si llegaran a traducirlo, pero el nombre en inglés se las trae: *Irritating Stick* (que cada cual se busque la vida para saber qué significa...). El juego está desarrollado por Jaleco y está basado en un popular concurso japonés en el que los participantes, vestidos de forma estrafalaria, tienen que conducir un objeto a través de un laberinto sin tocar sus paredes. ¿Será el retorno de *Humor Amarillo*?



Irritating Stick Un título y un juego curiosos.



Mission: Impossible: Espías en la Play.



Cuando *Mission: Impossible* salió el pasado Otoño para N64, hubo valoraciones para todos los gustos. Aun así, se vendieron más de un millón de copias. Ahora Ingogrames pretende igualar la cifra con la conversión de esta adaptación de película de espionaje a la Play. Para ello explotará todas las prestaciones y capacidades de la máquina mediante la inclusión de un CD de sonido de alta calidad y voz digitalizada. Esperemos que aprovechen para mejorar la jugabilidad.

CENTRO MAIL Y MERISTATION ENTREGAN LOS PREMIOS EME 1998

Commandos, el gran triunfador de la segunda edición

Sucedió el pasado día 13 de febrero en la tienda que la cadena Centro Mail tiene en el número 34 de la calle Preciados, en Madrid. La revista on-line MeriStation, junto con la colaboración de la propia casa Centro Mail entre otros, consolidó su importancia como medio de comunicación en el campo de los videojuegos convocando a diversas figuras de la industria, así como a numerosos aficionados, con el fin de dar a conocer los fabricantes, productos y distribuidores merecedores del joven –aunque contundente– galardón: una pesada 'M' de metal. Los ganadores de las trece categorías (véase tabla) se deciden por votación directa a través de Internet de los lectores de MeriStation, que pueden votar los juegos que quieran sin distinción de plataforma. En esta segunda edición de los premios EME han participado cerca de 2.000 personas.

La presentación del acto de entrega de los trofeos a los mejores juegos del año corrió a cargo de Guillem Caballé y Manuel Martín Vivaldi, los dos conductores del aclamado aunque extinto programa de radio Game 40, que se emitió durante años por la cadena 40 principales. Al finalizar la entrega, Manuel Martín Vivaldi señaló la importancia de que, en una categoría como la de mejor juego absoluto, en el que compiten juegos producidos por potentes empresas desarrolladoras de ámbito internacional, hubiera ganado precisamente un videojuego español. Gonzalo Suárez, miembro del equipo de Pyro Studios y uno de los principales responsables de la creación de *Commandos*, respondió a este comentario con el deseo de que en futuras entregas de premios como los EME, los juegos de Proein encuentren mucha más competencia española, ya que esto significaría algo muy positivo para la industria nacional. Por nuestra parte, tan sólo podemos añadir una cosa: ¡larga vida al videojuego autóctono y la mas sincera enhorabuena a los ganadores y a MeriStation y Centro Mail por su encomiable iniciativa!



GANADORES DE LOS PREMIOS EME 1998

SOFTWARE

Categoría	Título	Plataforma	Editor	Distribuidor
Mejor juego absoluto	Commandos: Behind Enemy Lines	PC	Pyro Studios	Proein
Mejor juego de aventura	Grim Fandango	PC	Lucas Arts	Electronic Arts
Mejor juego de acción	Unreal	PC	GT Interactive	New Software Center
Mejor juego de estrategia	Commandos: Behind Enemy Lines	PC	Pyro Studios	Proein
Mejor simulador	Colin McRae Rally	PlayStation	Codemasters	Proein
Mejor juego español	Commandos: Behind Enemy Lines	PC	Pyro Studios	Proein
Mejor juego de rol	Final Fantasy VII	Play Station	SquareSoft	Sony
Mejor juego deportivo	Fifa 99	PlayStation	Electronic Arts	Electronic Arts
Mejor juego infantil	Banjo-Kazooie	Nintendo 64	Rare	Nintendo

HARDWARE

Mejor controlador/palanca de juegos: Microsoft Sidewinder Force Feedback
Mejor hardware de sonido: Creative SoundBlaster Live
Mejor hardware gráfico: Creative 3D Blaster Voodoo 2

CENTRO MAIL ABRE UN LOCAL DE VIDEOJUEGOS PARA PC EN RED

¿Es una tienda? ¿Es un salón de recreativos? ¡Es una nave espacial! Precisamente con motivo de la entrega de los premios EME de MeriStation (véase la noticia al respecto en esta misma página), tuvimos ocasión de conocer la "Confederación", un nuevo montaje de Centro Mail situada en su local de la calle Preciados de Madrid. Para que te hagas una idea de lo que se trata, la cosa podría ir más o menos así: tú vas por la calle y decides entrar en una tienda de material informático especializada en videojuegos, un comercio aparentemente inofensivo. Intrigado por un estruendo misterioso y sólo después de pedir permiso recatadamente al dependiente decides bajar a explorar el sótano y averiguar por ti mismo el origen de tamaña escandalera.

Allí te encuentras de pronto, a tan sólo unos pasos de la Gran Vía madrileña, metido las entrañas de una nave espacial modelo Alien, dotada de seis salas de ordenadores con todo tipo de juegos instalados, desde *Quake II* hasta *Starcraft*, pasando por supuesto por una sala de simuladores especialmente equipada con volantes y pedales ex profeso. Puedes jugar en solitario o participar en partidas multijugador y, si lo que te tira es navegar por Internet con algún chateo ocasional, ten en cuenta que aquí no estás frente a máquinas recreativas sino ante auténticos ordenadores conectados no sólo entre ellos sino también a Internet.

El sistema funciona a base de bonos y cada usuario dispone de un equipo de auriculares que le informa del tiempo que le queda. El propósito de Centro Mail es extender la idea y abrir locales semejantes en varias ciudades, con lo que se podrían realizar partidas en red interurbanas, que ya sería ¡el no va más! Se trata de una alternativa de ocio novedosa que nos transporta desde el centro de una ciudad hasta los confines de cualquier galaxia virtual. Sólo le vemos un fallo: ¿dónde esta la sala de PlayStation?

PIRATERÍA

SE ARCHIVA LA DENUNCIA CONTRA I-MAN

Los dueños de la tienda detectan irregularidades y estudian querellarse

El número 1 de *PlanetStation* abría su sección de *Actualidad* con una noticia titulada "Guerra a la piratería" que trajo cola. En ella poníamos en la palestra la situación de la piratería en España a raíz del registro de tres tiendas de la cadena I-Man en Barcelona y Mataró, en los que la Guardia Civil se incautó de gran cantidad de material. La acción fue contundente, pero sobre todo se cebó en los dos dueños de la tienda I-Man de la calle Parlament de Barcelona, J.M.P. y Á. M. M., que ingresaron en prisión incondicional y se pasaron cinco días en la cárcel Modelo de la ciudad condal. Según fuentes judiciales consultadas por *PlanetStation*, se trata probablemente de la primera vez que se aplica esta medida tan dura por un delito contra la propiedad intelectual.

El proceso ha seguido su curso y ahora el juez ha decidido archivarlo y sobreseír el caso por no haber encontrado ningún indicio de que I-Man estuviera cometiendo ninguna ilegalidad, y tras comprobar que ninguna de las sospechas contra la tienda —comercializar productos no homologados y software pirata e importar de forma ilegal— resultaron ser ciertas. Tras la sentencia del juez, I-Man ha recuperado —no sin vencer ciertas resistencias por parte de la Guardia Civil, según los dueños del establecimiento—el material incautado, aunque han echado en falta algunas cosillas, como el ordenador personal en el que se encuentra almacenada información de interés para su negocio o una grabadora de CD de un cliente que estaban reparando. En este sentido, Á. M. M. señala que la ley autoriza a todo usuario a hacer una copia de cualquier producto de software original que posea por cuestiones de seguridad, por lo que la tenencia de una "tostadora" (grabadora de CD) y de un chip multisistema no tiene porque estar relacionado con la piratería.

La falta de material en la mercancía devuelta es uno de los detalles que tiene mosqueados a los dueños de la tienda I-Man, pero lo que sobre todo les ha molestado es saber que la Guardia Civil llevó a cabo su intervención sin orden de registro ni mandamiento judicial y sin conocimiento por parte de la fiscalía. Por otra parte, su abogado, Félix Velasco, también expresó a *PlanetStation* su indignación ante dos medidas que considera totalmente injustificadas: los cinco días de prisión incondicional y la declaración del secreto de sumario. Otra de las irregularidades por las que I-Man está estudiando emprender a su vez acciones legales contra los responsables de la intervención —Sony y la FAP— es que la persona que revisó el material para determinar su legitimidad no era un perito judicial sino de Sony, lo que hace dudar de su imparcialidad.

Sospechas y acusaciones

También manifestó Félix Velasco su sorpresa por el hecho de que la Guardia Civil que visitó la tienda de la calle Parlament fuera de Gavá y por que se llevaran básicamente hardware cuando la intervención respondió a una denuncia por ilegalidad en productos de software (copias piratas). Ante estas cuestiones, el presidente de la FAP, José Manuel Turné, nos dio dos explicaciones convincentes. El hecho de que la Guardia Civil fuera la de Gavá y no la de Barcelona se debe a que el registro no se efectuó a instancias de una denuncia directa contra I-Man sino a raíz de otra intervención a un establecimiento de Gavá (con la que los dueños de I-Man dicen no tener ninguna relación) que, a su vez, atribuyó el origen de su material ilegitimo a la tienda de J.M.P. y Á. M. M.

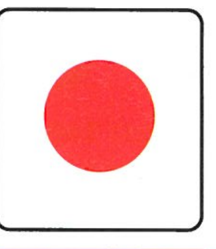
En cuanto a la cuestión del software que presuntamente se buscaba y el hardware que finalmente se incautó, para José Manuel Turné es una prueba de que tras la acción no había ninguna intención de retirar material que no tuviera la patente de Sony —I-Man compra su hardware a otros distribuidores por las deficiencias del servicio de Sony, según Á. M. M.— ni ninguna animadversión hacia la tienda, sino que sencillamente "surgió sobre la marcha". Si se incautó fue porque Sony había detectado periféricos ilegítimos en España y se sospechó que podrían serlo, según Turné. En todo caso, está claro que la responsabilidad acerca de la legitimidad de estos periféricos no sería de I-Man sino de los fabricantes de estos productos, que habrían falsificado la patente.

Los responsables de la tienda afirman que nada de lo que se llevaron de su tienda es ilegal, mientras que, por el otro, la FAP cree que sí existe la posibilidad de parte del material no fuera autorizado (parece ser que hay dos procedimientos judiciales abiertos, uno en Londres y otro en Hong-Kong, contra falsificadores de patentes). Respecto al hecho de que I-Man se abastezca de material a través de otros distribuidores, los dueños de la tienda afirman de que es la única manera de mantener su negocio, ya que Sony sólo cuida a las grandes superficies y les pone las cosas muy difíciles a los comercios pequeños. Otro obstáculo es que el hardware oficial de Sony está prohibido importarlo porque es una marca protegida y los controles de aduanas son muy fuertes en este sentido.

Sea como fuere, lo que está por encima de todo es que el juez ha decidido archivar el caso y que, por lo tanto, la reputación de I-Man ha quedado limpia. El presidente de la FAP afirma tajantemente que "la presunción de inocencia debe prevalecer" y que "el respeto hacia la sentencia del juez es absoluto". Sin embargo, la indignación de los responsables de I-Man por lo que consideran "una campaña injustificada de desprestigio y un intento por perjudicar las ventas en el período navideño" mantiene viva la llama del caso.

Nota de última hora

Al cierre de esta edición llegaba a nuestra Redacción el último parte de intervenciones contra la piratería de la FAP. Un total de 500 CD-ROM, 217 carátulas fotocopiadas, 81 chips multisistema, 2 PC con grabadora y un escáner fue el material requisado por la Guardia Civil de Ubrique (Cádiz) en el establecimiento Ubrisony. Minetras tanto, en Cerdanyola (Barcelona) eran intervenidos 36 copias piratas de videojuegos para PlayStation en el vehículo de J. C. N.



SATÉLITE JAPO

A nuestro corresponsal, Shintaro Kanaoya, no le da tiempo ni de comer *sushi*. El pobre va de cráneo con la cantidad de cosas que pasan por allí. Aquí nos cuenta lo más interesante.



La división de recreativas de Capcom está trabajando en un nuevo juego arcade de lucha basado en una conocida serie de dibujos animados japoneses llamada *JoJo's Venture*. El juego, cuya aparición en las salas arcades está prevista para esta primavera, dispone de tecnología CD-System III, introduce 11 personajes nuevos y utiliza un nuevo sistema de control denominado "stand attack". Suena muy curioso.



JoJo's Venture: Lo que llevas dentro.



Morinaga Choco Ball ¡Rico, rico, rico!

Una de las últimas modas en Japón está protagonizada por la Morinaga Choco Ball. Se trata de un sabroso aperitivo patrocinado por la mascota Chocobo de Square. Esta extraña criatura en forma de pollo aparece en el paquete de tan exquisito manjar, que está en tres sabores: fresa, caramelo y cacahuete. Pero la fiebre Chocobo no termina aquí, ya que también han estampado uno en un tren que circula por Japón. ¡Casi omnipresente!



Final Fantasy no absorbe, sin embargo, todos los esfuerzos de Square. Entre los títulos que está desarrollando actualmente se encuentra *Cyber Org*, un juego de acción 3D ambientado en el siglo XXIII. Su aspecto es muy al estilo de los libros de cómics estadounidenses y está previsto que salga esta primavera. También sacarán este año *Racing Lagoon*, un título que mezcla la conducción con elementos de rol. A ver qué más nos depara...

Cyber Org: ¡Ya vamos por el siglo XXIII!



Final Fantasy Collection: RPG a go-gó.

Los fans de los RPG están de enhorabuena: Square lanzará en marzo su especial *Final Fantasy Collection*, un paquete que contendrá los juegos completos *FF IV*, *FF V* y *FF VI*. Los tres serán conversiones directas de las versiones para SNES, sólo que se les añadirán secuencias de vídeo nuevas. En el *pack* también habrá apuntes de Yoshitaka Amano, el famoso ilustrador japonés responsable del fabuloso *artwork* del juego.





TRUCOS ÚLTIMA HORA

¡A ver quién encuentra el gazapo! Teniendo en cuenta que este mes los *trucos de última hora* les han hecho más honor que nunca al nombre de su sección, seguro que haberlos, haylos.

C3 RACING
DE VÉRTIGO

Estos trucos vienen directamente de los programadores de Eutechnyx:

Todas las pistas
En modo Arcade señala África en el mapa y aprieta R1, R2, R1, L1, □, L1. Oirás un ruido y luego podrás seleccionar el circuito que quieras.

Todos los autos GTI
En modo Arcade señala Roma en el mapa y aprieta L1, ○, R1, □, L2, □. Oirás un ruido; luego escoge cualquiera de las cinco ubicaciones de abajo y podrás seleccionar todos los coches GTI.

Todos los coches deportivos
En modo Arcade señala el Reino Unido en el mapa y aprieta R1, □, L1, ○, R2, ○. Oirás un ruido; luego selecciona alguna de las cinco ubicaciones de arriba y podrás seleccionar el coche deportivo que quieras.

Coches de modelismo
En modo Arcade señala Estados Unidos en el mapa y aprieta □, L1, R2, L2, ○, R1. Oirás un ruido; luego selecciona el nivel que quieras y, mientras se esté cargando, mantén apretado ⇦ + L2. Los coches serán enanos y tendrán antena.

Carrera secreta
En modo Arcade señala Perú en el mapa y aprieta ○, □, R2, R2, R1, R1. Oirás un ruido. Aparecerá una nueva localidad llamada 'Max Power' (al menos, así se llama en la versión inglesa del juego) debajo de Perú. Si la seleccionas correrás con coches superpotenciados.

NBA LIVE '99
MÉTELE CAÑA

Resulta que en el último NBA Live todavía están algunos de los equipos ocultos de la anterior edición.

Equipos extra
Ve a la pantalla de equipos y selecciona la opción Equipos Personalizados. Introduce una de las siguientes combinaciones de ciudad y nombre para activar los equipos formados por programadores del juego.
Nota: respeta las mayúsculas y minúsculas tal y como las indicamos (usa R2 para cambiar)

Ciudad	Nombre
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels

KNOCKOUT KINGS
A GUANTAZO LIMPIO

Este espléndido juego de boxeo de EA contiene algunos trucos que, aunque no ayuden demasiado a ganar, son bastante divertidos.

Jugar siendo un oso
Aprieta ⇨ + ■, ⇨ + ▲, ⇨ + ●, ⇨ + × en el menú principal; una campana confirmará las tres primeras combinaciones y una corriente de aire confirmará la última. Selecciona cualquier jugador, y en el ring serás un oso.

Cabezones
Aprieta ⇦ + ●, ⇦ + ▲, ⇦ + ■, ⇦ + × en el menú principal; una campana confirmará las tres primeras combinaciones y una corriente de aire confirmará la última. Escoge el modo Career y los boxeadores te saldrán cabezones (como los de verdad, vaya)

Burlarte del oponente
Aprieta R1 + R2 + ×.

COLONY WARS: VENGEANCE
UN PLATO BIEN FRÍO

Un truco para hacer más fáciles las guerras coloniales del espacio.

Destruir naves con un sólo tiro
Introduce 'Tsunami' en la pantalla de passwords.

PREMIER MANAGER
ÉXITO DE GESTIÓN

No dejes que ningún soborno ensucie el nombre de este deporte; ¿para qué, si puedes hacer trampas y ganar pasta gansa en un instante?

Pasta fácil
Juega tus dos amistosos de pretemporada contra la Juventus y tendrás 4 millones de libras esterlinas.

NASCAR RACING '99
A POR TODAS

En lugar de dar cientos de vueltas para activar los pilotos extra, métele estos códigos y ya está.

Pilotos extra
Selecciona 'Single Race' en el menú principal y escoge la pista que corresponda a cada piloto (por ejemplo, Charlotte para Bobby Allison). Señala 'Select Car' e introduce en pocos segundos el código que le toque al piloto. Oirás un motor y aparecerá un coche nuevo.

Piloto	Pista	Código
Bobby Allison	Charlotte	⇦, ⇧, ⇩ □, ×, ○, L1, L2, R2, R1
Davey Allison	Talladega	⇧, ×, ⇩, R1, ⇦, ○, ⇨, □, L2, R2
Alan Kulwicki	Bristol (Day)	R1 x2, R2 x2, □ x2, ○ x2, 5 x2
Cale Yarborough	Darlington	⇧ x3, □ x3, ⇦, ○ x2, ⇦
Richard Petty	Martinsville	⇧, R1, ⇨, ○, ⇩, ×, ⇦, □, L1, R1
Benny Parsons	Richmond	R2 x2, L1 x2, L2 x2, R1 x2, R2, L1

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
SOY VERDE Y FEO

Somos una fuente inagotable de trucos. Si es que os cuidamos demasiado bien...

Seleccionar un nivel
Mantén pulsado R1 en el menú principal (con Abe en medio) y aprieta ⇩, ⇧, ⇦, ⇨, △, □, ○, △, □, ○, ⇩, ⇧, ⇦, ⇩.

Ver vídeos
Mantén pulsado R1 en el menú principal (con Abe en medio) y aprieta ⇧, ⇩, ⇦, ⇩, □, ○, △, ○, □, ○, ⇧, ⇩, ⇦, ⇩.

Invulnerable
Durante la partida, mantén apretado R1 y aprieta ○, △, □, ×, ⇩, ⇩, ⇩, ○, △, □, ×.

ROGUE TRIP
Y MÁS, MÁS Y MÁS...

Dos trucos extra para este juego del que no nos hemos olvidado

Modo Dios
Durante la partida, aprieta L1 + R1 + R2 + Select y verás el mensaje 'Cheats Enabled'. Luego mantén L1 + R1 + R2 y aprieta ⇧, ⇩, ⇧.

Actualizar armas
Durante la partida aprieta L1 + R1 + R2 + Select y verás el mensaje 'Cheats Enabled'. Luego mantén L1 + R1 y aprieta ⇦, ⇨, ⇦, ⇨ para actualizar todas las armas.

RALLY CROSS 2
NO LA CAGAMOS, CARLOS, NO LA CAGAMOS

Con esta superlista de códigos, nunca volverás a tragarte el polvo que levanten los demás.

Tramposo
Introduce estos nombres de jugador al comenzar una temporada nueva. Aprieta × para aceptar el nombre y luego selecciona una carrera individual.

SISAO	Pista del oasis del Rally Cross original
ELGNUJ	Pista de la jungla del Rally Cross original
FOSTER	Pista del bosque
NIVEK	Pista helada
MIT	Pista polvorienta
KCIN	Pista rocosa
CIRE	Pista de secano
BSIRHC	Pista en la colina
AIRFILLED	Baja gravedad
LEADSHOT	Física del juego Rally Cross original
MOONEY	Restaurar física de Rally Cross 2
INCORPOREAL	Desactiva la detección de colisiones
MOOBMOOB	Todas las pistas normales, todas las dificultades y todos los coches

Todos los niveles de dificultad
Estos nombres de jugador permiten comenzar en la última carrera de la tempoarada con una gran ventaja de puntos. Ni siquiera necesitas acabar la carrera para ser campeón y desactivar el siguiente nivel de dificultad.

PREVET	Nivel veterano
PREPRO	Nivel Pro
PREALL	Todas las pistas normales y los coches

LOS PEORES TRUCOS

NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES

Una oleada de *delirium tremens* está asolando el planeta PlayStation: este mes nos han intentado colar más trucos chungos que nunca. Tres de nuestros lectores han destacado claramente sobre el nivel medio de alucinación, por lo que han merecido el oprobio de ser humillados públicamente en esta sección. ¡¡¡*Vade retro*!!!

1

¿No habéis notado nada raro en el nombre de Rikimaru, el protagonista de *Tenchu*? Cuando te enfrentes al último jefe coloca en tu equipo la canción "La Bomba" de Ricky Martin. Las fuerzas de Rikimaru se multiplicarán y no tendrás ningún problema para acabar con él. Además, podrás ver un nuevo final en el que Ayame, Rikimaru y la princesa comparten escenario con Ricky Martin. Este truco nos lo ha enviado un proyecto de lector llamado Juan Antonio Vallejo Narváez de La Línea de la Concepción (Cádiz) al que llamaremos Lector X para preservar su intimidad. Muy currado lo tuyo, Juan Anton...estoo Lector X. La pregunta que todos nos hacemos ahora es: ¿será Ayame la protagonista del famoso vídeo con perro y mermelada incluidos del programa Sorpresa, Sorpresa? En todo caso, tanto el vídeo como el truco tienen el mismo nivel de verosimilitud.

2

Cómo activar el modo Landa en Medievil: En "La ciénaga de los viejos muertos", antes de entregarle las almas al gondolero, pulsa L1 + ▲, L1 + ■, L2 + ▲, L2 + ■. Si lo has hecho bien, al subir a la góndola el gondolero se transformará en Ryu de Street Fighter y te llevará a un nivel secreto donde Daniel Fortesque se convierte en Alfredo Landa. Nuestro queridísimo Lector X, no contento con insultar nuestra inteligencia con el truco anterior, también nos ha querido colar esta segunda perla. Así que "modo Landa"... Ya sospechábamos nosotros que tanto desvarío sólo podía ser producto de una sobredosis de joyas del séptimo arte del calibre de *París bien vale una moza*, *Dormir y ligar, todo es empezar* o *Manolo la Nuit*. Dedícate a ver otras obras cumbre de la cultura española, como *Yo hice a Roque Tercero* de Andrés Pajares y Fernando Esteso, y luego nos escribes para ver si has superado tu propio listón.

3

En la pantalla de presentación de *FIFA 99* pulsa ✕, ▲, ✕, ▲, ▲, ●, ■, ⇨, ⇧ y saldrá una pantalla especial con la foto de Morientes, entonces te dará un número de teléfono y si llamas te regalarán una camiseta de la selección española firmada por Morientes. Bien, si sois un poco observadores habréis podido comprobar que este truco, aparte de parecer tan auténtico como un Rolex de 500 pesetas, tiene una grave carencia. Efectivamente, su creador (un lector de Valladolid llamado Cruz) ha olvidado decirnos a qué juego corresponde el presunto código. Nosotros tenemos otro truco para el que no necesitas juego ni nada: presiona ✕, ▲, ✕ ve a una tienda de deportes con una tarjeta VISA y el dependiente te dará la camiseta de fútbol que quieras.

4

En el juego *Gran Turismo* elige la marca Mazda y manteniendo pulsado L1, aprieta ✕, ✕, ⇧, ■, ⇨, ⇨ y ●. Te aparecerá la furgoneta del Equipo A. Un internauta llamado Roberto Fernández Espósito es el responsable de esta atrocidad a la que el llama truco. Sí, sí... la furgoneta del Equipo A. Y si ejecutas la misma secuencia en el menú principal de *Ridge Racer Type 4* conseguirás el Troncomóbil de Pedro Picapiedra. Pruebalo, Roberto y ya verás...

5

En *Tomb Raider II* pausa el juego y pulsa muy rápido ⇧, ⇧, ⇧, ⇧, ●, ■, ▼, ⇩, ⇨, ⇦, ⇨; luego mantén pulsado Select y ✕. Con ello entrarás en una pantalla de opciones secretas que te permite seleccionar nivel y poner la vida a tope. Triste, muy triste. Este truco salió como verídico en el número 2 de nuestra revista. De hecho, no funciona ni éste ni ninguno de los trucos dedicados a los dos primeros *Tomb Raider* que aparecieron en nuestro glorioso segundo ejemplar. La pregunta es ¿por qué se publicaron? ¿Quizás se deba a la influencia de la música de *Libero Grande* sobre las mentes de los redactores? ¿Tendrá algo que ver en este asunto la manía que tenemos de aguantar los cierres de la revista aspirando pegamento continuamente? Corramos un tupido velo.

¿Has descubierto algún truco que no funciona? ¿Ha llegado a tus oídos algún código que tenga efectos indeseables? Si es así, llámanos, escríbenos una carta o envíanos un correo electrónico a:

906 319 344

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto (IVA incluido) laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios.

c/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
planet@intercom.es

Cuenta atrás psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá

RIDGE RACER TYPE 4

A TODO TROMPO

Editor: Namco
Distribuidor: Sony
Disponible: Abril

Tras poner nuestras manos sobre la versión americana de *Ridge Racer Type 4*, hemos llegado a tres conclusiones. La primera es que se trata de la mejor entrega de la serie. La segunda es que, técnicamente, no llega a las cotas de perfección de *Gran Turismo*. Y la tercera y última es que éste es el juego más adictivo que ha aparecido en lo que va de año (nuestras ojeras son una prueba irrefutable de ello).

El principal handicap de *RRT4* es que a primera vista parece bueno, pero no un fuera de serie. Es cierto que los gráficos están llenos de deliciosos efectos de luz y que, además, se han incluido dobles texturas sobre las carrocerías de los coches para simular los reflejos; sin embargo, no puede decirse que en este aspecto sea el mejor de su género.

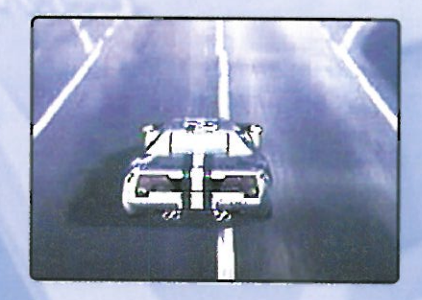
La grandeza de *Ridge Racer Type 4* estriba en la intensa jugabilidad arcade que sólo los chicos de Namco y unos pocos elegidos más son capaces de crear. Lo primero que debes tener en cuenta es que este juego no tiene nada que ver con los simuladores al estilo *TOCA 2*. En los juegos de conducción reales, si vas en primera posición y pisas una brizna de hierba pasarás irremediablemente al pelotón de cola tras recibir un fuerte impacto tanto en tu carrocería como en tu orgullo. En *Ridge Racer Type 4*, en cambio, los coches están fabricados en una extraña aleación inastillable, y el estilo de conducción es tan irreal como frenético. Así, si chocamos contra un lateral de la carretera, en lugar de ver como nuestro vehículo salta por los aires, perderemos unas décimas de segundo que añaden emoción a la carrera pero que, desde luego, no darán al traste con todas nuestras esperanzas para alzarnos con la victoria final.

Potencia con control

Si por algo se ha hecho famoso *Ridge Racer* es por su trepidante sistema de control que hace fluir auténticos ríos de adrenalina por las venas del jugador. En esta cuarta entrega de la serie, Namco ha respetado, al menos en parte, el espectacular sistema de control que tanta diversión nos ha proporcionado desde la primera parte de la saga. Y decimos que lo hace en parte porque el juego nos da a elegir entre dos tipos de coche con estilos de conducción diferentes. Los coches llamados *drift* permiten el viejo estilo de conducción salvaje en el que la mejor manera de superar una curva consiste en marcarse un brusco trompo ejecutado a volantazo limpio. En cambio, los coches denominados *grip* tienen un estilo de conducción bastante más convencional con el que no hay más remedio que controlar el vehículo usando nuestros frenos. Tú eliges, pero nosotros nos decantamos claramente por la primera opción.

Otro aspecto que mantiene a *Type 4* fiel a sus orígenes es que tan sólo dispone de dos perspectivas de conducción: la interna y la externa. Y, como también es habitual en la serie de Namco, la perspectiva interna sigue siendo mucho mejor que la externa, ya que en esta última el coche parece que esté superpuesto al asfalto. Un pequeño fallo que a estas alturas se ha convertido en un detalle entrañable para los fanáticos de la saga.





Si este coche existiera en el mundo real, nosotros lo compraríamos.



"¡A éste lo adelanto antes de llegar al final del túnel!".

acceso directo





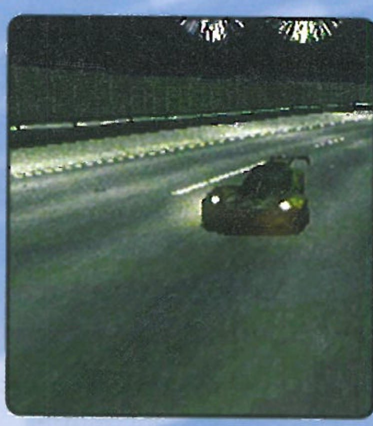
Vehículos a porrillo

Ya sabemos lo que estarás pensando llegados a este punto del artículo: "Sí, es muy divertido, pero ¿me durará tanto como *Gran Turismo*?". Precisamente en este aspecto es donde *Ridge Racer Type 4* echa el resto. El modo de juego estrella es, sin lugar a dudas, el 'Grand Prix'. En él deberás decantarte por un equipo (según el que escojas la dificultad será mayor o menor) y por un fabricante de coches (podrás elegir entre coches tipo drift o grip), con los cuales te enfrentarás a las ocho circuitos que componen el torneo. Si demuestras un mínimo de habilidad, al terminar con las pruebas tendrás cuatro vehículos a tu disposición que podrás utilizar en los modos 'VS Battle' y 'Time Attack'. Lo bueno es que cada vez que juegues encontrarás más y más vehículos, hasta alcanzar la escalofriante cifra de... ¡320 coches! Lamentablemente, en tu garaje particular sólo puedes guardar ocho vehículos, así que tendrás que ser selectivo y elegir con cuidado.

Pero no todos los coches se consiguen en el modo 'Grand Prix'. Tras terminar el juego por primera vez se abre una nueva opción denominada 'Extra Trial' en la que competirás contra vehículos especiales de los distintos fabricantes del juego y, si superas el reto, el cacharro en cuestión pasará a estar en tu poder. Estas joyas de la técnica son ideales para humillar a nuestros amigos en el modo de dos jugadores a pantalla partida ('VS Battle') o en el modo para cuatro jugadores a través de cable enlace. Lo único que se le puede echar en cara a *Ridge Racer Type 4* es la ausencia total de fabricantes reales de coches, pero ante el derroche de imaginación del que hace gala Namco en el diseño de los prototipos, casi preferimos que los vehículos sean inventados.

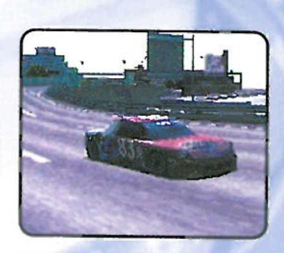
Presentación de lujo

Gráficos excelentes, jugabilidad insuperable y lustros de duración. ¿Qué más se le puede pedir a un juego? Pues una presentación que nos quite el aliento. *RRT4* está a la altura de las circunstancias gracias a una magnífica secuencia de vídeo inicial, cuya marchosa melodía podría pincharse sin problemas en cualquier discoteca de moda. Y, hablando de la música, hay que felicitar a Namco por dotar al juego de una exquisita banda sonora repleta de buenas vibraciones que queda muy lejos del bakalao machaca-cerebros que tuvimos que aguantar en las entregas anteriores de la saga. Un broche de oro para un juego del que no te podrás despegar ni con agua caliente.





¡Ya tienes un coche! Sólo te faltan unos 319 vehículos.



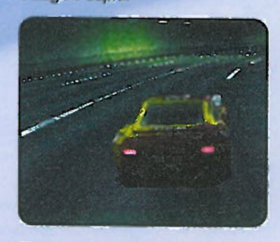
Se nota que esto es un juego porque los coches nunca van en caravana...



Los coches siempre impecables, con RRT4 el frotar se va a acabar.



La nena utiliza en vano su encanto con un seguidor de Village People.



Precaución amigo conductooor, la senda es peligrooosa...



El impresentable de la perilla se parece a un ser de la redacción.

JOGCON VERSUS DUAL SHOCK

Gracias a la versión beta del juego que nos ha facilitado Sony, por fin le hemos encontrado una nueva utilidad al JogCon que corría por la redacción, que hasta ahora era utilizado por nuestro estimado director como posa-donuts (nuestro hombre consigue engullir tres de estas azucaradas rosquillas cada mañana). Y la verdad es que el mando en cuestión funciona mejor de lo que esperábamos. El efecto *force feedback* funciona perfectamente, aunque no es demasiado fuerte (cosa normal, ya que el mando utiliza la corriente de la consola), y le añade emoción al juego. De esta manera, cuando estrellas tu bólido contra una pared la consola hace que la rueda de dirección central se escurra entre los dedos, obligándote a dar volantazos como un loco para enderezar la ruta. Además, el manejo del mando es muy cómodo y su círculo de dirección se puede mover tanto con los pulgares como agarrándolo con una sola mano. Eso sí: el JogCon no dispone de función vibratoria, aunque os aseguramos que la guerra que da la ruedecita central de marras lo compensa con creces.

Un aspecto que es importante resaltar es que, a diferencia de la versión japonesa, la edición occidental de *Ridge Racer Type 4* es compatible con los mandos analógicos e incorpora la función Dual Shock. Por lo tanto, si os queréis ahorrar unos durillos podéis prescindir del JogCon aunque –para qué vamos a engañarnos– utilizar un mando normal le resta una parte importante del atractivo al juego. Nuestro consejo es que, si os encanta la saga *Ridge Racer*, no seáis roñicas e invirtáis vuestro dinero en el JogCon. Si hacéis caso omiso a nuestras sabias palabras tampoco os preocupéis, ya que el control del juego con el mando analógico es –pese a los rumores que decían lo contrario– simplemente perfecto.



AVANCE DE GUÍA



¿Quieres conseguir los 320 coches de *RRT4*? ¿Sabes tomar una curva a la perfección? Sigue leyendo y, con *PlanetStation*, lo lograrás. Sin dietas. Sin hambre. Sin gimnasia.



¿De quién será este juego? A ver, dejadnos pensar...

MODO GRAND PRIX

Si sigues nuestra tabla lograrás obtener todos los vehículos del 'Grand Prix'. La idea esencial que debes tener en tu cabeza es que por cada combinación de equipo y fabricante hay 19 coches a conseguir. Pongamos, por ejemplo, que eliges el equipo PRC y el fabricante Assoluto. Para conseguir todos los vehículos de esta combinación debes acabarte el modo 'Gran Prix' siete veces con las clasificaciones que te indicamos en la tabla. Una vez que lo hayas logrado, puedes cambiar de fabricante, de equipo o de ambas cosas a la vez para volver a empezar el proceso y repetir toda nuestra tabla. Con unas cuantas toneladas de paciencia, a la larga obtendrás los 320 vehículos disponibles.

PARA DESBLOQUEAR LOS 320 COCHES

1ª - HEAT	2ª - HEAT	GP FINAL	Nº DE COCHE (ETAPA 1-4)
R1►R2	R3►R4	R5►R6►R7►R8	
3►3	2►2	1►1►1►1	1, 2, 6, 13
3►3	2►1	1►1►1►1	1, 2, 8, 15
3►3	1►1	1►1►1►1	1, 2, 9, 16
2►2	2►2	1►1►1►1	1, 3, 7, 14
2►2	1►1	1►1►1►1	1, 3, 10, 17
2►1	1►1	1►1►1►1	1, 4, 11, 18
1►1	1►1	1►1►1►1	1, 5, 12, 19



Has pasado la curva y aún estás en la calzada. Bien hecho.

AGÁRRATE, QUE VIENEN CURVAS

Como no aprendas a tomar bien las curvas, tendrás menos futuro en este juego que Francisco Álvarez Cascos en el viaje al centro. A continuación pasamos a darte unas cuantas recomendaciones específicas para los coches drift y grip que te serán de gran ayuda si eres un novato en el mundo *Ridge Racer*.

Coches *drift*

Estos vehículos requieren el método clásico de toda la saga. Simplemente tienes que realizar un trompo en medio de la curva intentando no chocar contra los muros.

Cuando te acerques al viraje, gira hacia el interior de la curva y suelta el acelerador. Aprieta de nuevo el gas a fondo y tu coche empezará a derrapar. Cuanto más tiempo gires soltando el acelerador, mayor será el trompo. Tras derrapar debes rectificar la dirección girando rápidamente hacia el exterior de la curva para encarar como Dios manda la salida del viraje.

Coches *grip*

Este método es completamente diferente al usado en el caso de los coches drift. Antes de entrar en la curva, suelta el acelerador para aumentar el agarre al asfalto del vehículo. Gira y, cuando veas el final de la curva, aprieta el gas a fondo para salir de la curva a toda leche.



Abajo, una curva con coche Drift.

Arriba, una curva con coche Grip

TRUCOS Ocho de los mejores coches del juego pueden ser tuyos
Pilla nuestras recomendaciones de la tabla

EL GARAJE IDEAL

Como tienes muy poco espacio en el garaje para tus coches favoritos, no tienes más remedio que decidir cuáles son los ocho mejores entre los 320 disponibles. Aquí tienes unas cuantas sugerencias de nuestra cosecha.

EQUIPO	FABRICANTE	COCHE	ETAPA	MÁX VEL.	TIPO
PRC	Assoluto	Estasi	04	317km/h	Drift
PRC	Lizard	Cataract	04	317km/h	Drift
PRC	Terrazi	Destroyer	04	319km/h	Grip
PRC	Agesole	Sorciere	04	315km/h	Grip
RTS	Assoluto	Fatalita	03	226km/h	Drift
RTS	Lizard	Ignition	03	239km/h	Drift
RTS	Terrazi	Starlight	03	239km/h	Grip
RTS	Agesolo	Licorne	03	239km/h	Grip

TRUCOS Siempre hay un pequeño extra escondido
Los súper coches del juego esperan a que los conduzcas

MODO EXTRA TRIAL

La opción 'Extra Trial' aparecerá cuando te acabes por primera vez la opción 'Grand Prix'. Tras ella se esconden unos verdaderos torpedos de la carretera. En este modo encontrarás un desafío diferente por cada uno de los cuatro fabricantes que hay en el juego. El funcionamiento básico del Extra Trial consiste en participar en una carrera contra un prototipo especial. Si lo ganas, el coche contra el cual participabas será tuyo. Los premios que puedes conseguir te los detallamos en la tabla de abajo.

PRUEBA	NOMBRE DEL COCHE	ETAPA	MÁX VEL.	TIPO
Assoluto	Vulcano	04	358km/h	Drift
Lizard	Nightmare	04	353km/h	Drift
Terrazi	Utopia	04	399km/h	Grip
Agesolo	Ecureuil	04	294km/h	Grip

El coche aparecerá en la lista de coches de los fabricantes con el número 20 (los otros 19 se consiguen en el modo 'Grand Prix'. Existe un color diferente de estos cacharros de ensueño para cada uno de los cuatro equipos del juego.



TRUCO Visión etílica
¡Lo veo todo borroso, tío!

REPLAY BORROSO

Durante las fabulosas repeticiones y demostraciones del juego puedes presionar el botón del triángulo para cambiar el aspecto gráfico del juego. Cuando activas este truquillo, parece talmente como si te hubieras tomado unas cervecillas en un antro de carretera, ya que todo se ve borroso. Si no nos crees, observa la diferencia entre las dos capturas de aquí de la derecha.



Pa flipar.



DRIVER
APATRULLANDO LA CIUDAD

Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center
Disponible: Finales de abril

Los creadores de las dos partes de *Destruction Derby* vuelven a la carga. Y, con este título, ya os podéis imaginar que no han cambiado el género de los coches por el ajedrez. Con *Driver*, Reflections vuelve a demostrar que en este género no está dicha la última palabra todavía.

Esta vez nos toca hacer de malos de la película. O, más bien, de la serie, ya que todo en *Driver* está inspirado en esas series televisivas de los 70 repletas de persecuciones motorizadas por ciudades atestadas de tráfico. Desde la música –digna del mejor capítulo de *Las calles de San Francisco*– hasta los modelos de coche, todo nos sumergirá en esa época con sabor a pantalones de pata de elefante. Pero a lo que íbamos: se acabó lo de ser el bueno. Aquí encarnamos la ajetreada vida de un mercenario del volante cuyo deber es cumplir las faenas que le encargan sus jefes de banda.

Con la poli en los alerones

En la demo jugable que hemos recibido, nuestra misión consistía en detener a un pájaro que quería escapar con el dinero de nuestros jefes. Dimos buena cuenta de él mientras esquivábamos escrupulosos conductores y distraídos peatones, nos saltábamos semáforos en rojo y nos internábamos en sucios callejones. Todo ello perseguidos por la policía, que no parecía estar de acuerdo con el descerebrado que nos enseñó a conducir. Allá ellos.

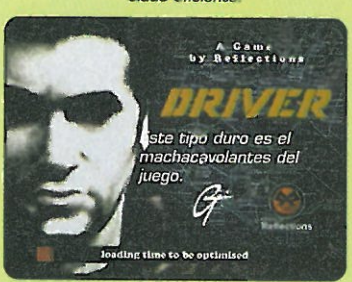
Esperando que el control del vehículo mejore de cara a la versión final del juego –hay que tirar mucho de contravolante, como en los coches de rally–, *Driver* promete dar mucho que hablar. Sobre todo sabiendo que los creadores se jactan de haber copiado exactamente los trazados callejeros de las ciudades más famosas de Estados Unidos. Además, Driver cuenta con una historia nada lineal en la que podremos aceptar o rechazar las distintas misiones que nuestro 'capo' nos encomendará. También habrá una cámara que grabará nuestros 'capítulos' para luego disfrutarlos cual serie de los 70, id haciendo un hueco en el párking de vuestra Play para aparcar este *Driver*.



Como en Destruction Derby, tu mecánico hará su agosto contigo.



Por una vez, y sólo en este juego, la policía será demasiado eficiente.



Este tipo duro es el machacavolantes del juego.

GRAND THEFT AUTO - LONDON
¿NO QUERÍAS GTA? ¡PUES TOMA BIG BEN!

Editor: Take 2
Distribuidor: Proein
Disponible: Abril

Por primera vez en su historia, que nosotros sepamos, la PlayStation tendrá un *mission pack* con niveles extra para un juego, al estilo de los títulos para PC. El agraciado ha sido *Grand Theft Auto*, un juego que ha levantado ampollas a causa de una polémica mecánica de juego en la que se premian nuestras fechorías y actos delictivos.

GTA - London sitúa la acción en el año 1969, en la ciudad de Londres (¿ya lo habíais adivinado? ¡no es posible!), un marco incomparable en el que podrás conducir 30 nuevos coches clásicos a lo largo de 32 nuevas misiones. La cosa promete mucho: ¿te imaginas persecuciones a todo trapo a lo Starsky y Hutch (los más ancianos recordarán la serie) en una de las épocas más kitsch de la historia reciente de la humanidad? Esperemos que no falten los pantalones de campana, los coches con pegatinas de llamas y los peinados afro.



El tráfico de Londres no ha mejorado en los últimos 30 años.



Si sigues así es posible que la pasma detecte tu presencia.



Vale que asesines, pero respeta los pasos de cebra.



De vez en cuando intenta conducir por la calzada.

V-RALLY 2
¡TRATA DE ARRANCARLO, POR DIOS!

Editor: Ocean
Distribuidor: Infogrames
Disponible: Junio

Tras unos pequeños escarceos con Nintendo 64, el simulador de conducción *V-Rally* vuelve a la Play. Con *V-Rally Championship Edition 2*, los chicos de Ocean intentarán repetir el éxito que obtuvo el primer juego de la serie. Entre las novedades de la nueva entrega destacan un modo de cuatro jugadores simultáneos y un exclusivo editor con el que podremos generar nuestros propios circuitos. Por otra parte, *V-Rally 2* intentará lograr un grado de realismo sin precedentes: los vehículos se deformarán al ritmo de nuestros accidentes y sus carrocerías se ensuciarán con el humo, el barro y el polvo, como en la vida real (al menos como en la del cochambroso y añejo Corsa de nuestro redactor el Conde Drako).

Además, los programadores han prometido que los conductores y copilotos estarán perfectamente animados, por lo que esperamos que cuando el coche sufra un recalentón, sus ocupantes bajen con el extintor en ristre y lanzando alaridos del tipo: "¡No la cagamos, Carlos, no la cagamos!". Bromas aparte, estamos seguros que los fanáticos de la primera parte estarán contentos de saber que Ocean profundizará en el realismo, a veces desesperante, de *V-Rally*.

Esta puesta de sol bien merece una romántica parada en el arcén.



¡Charquitos a mil! Que he nacido en Bilbao, oye.

LEGEND OF LEGAIA
FINAL FANTASY CREA ESCUELA


La shiria es imprescindible en todo buen RPG que se precie.



No, no es Tekken 4, sino un nuevo juego de rol.

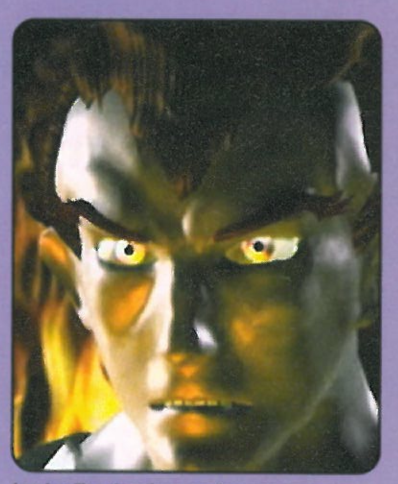

Igualito que nuestro director en el cierre.

Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Disponible: Hacia julio

Cuando en la Redacción sólo teníamos ojos para las noticias procedentes de Japón sobre *Final Fantasy VIII*, Sony va y nos envía un ejemplar de *Legend Of Legaia*, un RPG que nos ha dejado patidifusos. El juego ha sido creado por los responsables de *Wild Arms* y tiene la misma calidad jugable y argumental que su predecesor, a la que añade la ventaja de que sus gráficos son infinitamente superiores. En *Legend of Legaia* se han quitado del vicio de los gráficos planos y todo el entorno del juego es completamente poligonal.

Con todas las reservas que implica hablar de un juego que no hemos analizado todavía en profundidad, nos atreveríamos a decir que este RPG es uno de los pocos que puede compararse a la calidad de todo un *Final Fantasy VII*, un título con el que tiene bastantes puntos en común. La estructura *Legend of Legaia* es casi un calco exacto de la que posee la obra maestra de Square, ya que está dividida en las mismas tres zonas: campo, batalla y mapa. Por otra parte, los personajes lucen una pinta super deformed al estilo de Cloud y compañía, y además también se comunican con bocadillos de texto.

Sin embargo, *Legend Of Legaia* tampoco se puede considerar una copia descarada, ya que tiene rasgos distintivos propios. Uno de ellos es el sistema de batalla: aunque funciona por turnos, dispone de un menú de ataques con los que puedes elaborar combinaciones de golpes contra el enemigo que nuestro personaje ejecutará al más puro estilo *Tekken*.


Las lentillas de colores se han popularizado desde el éxito de Marilyn Manson.


Un poco de Legend del Polo y adiós malos olores.

Los escenarios, que son poligonales y no renderizados como en la saga *Final Fantasy*, tienen un aspecto magnífico y también dotan al juego de un estilo propio. De hecho, en muchas de las secuencias del juego se utilizan los mismos gráficos generados por la consola que para el juego de campo, aunque también es cierto que existen escenas de vídeo renderizadas de una calidad excelente. *Legend Of Legaia* aparecerá este verano totalmente traducido al castellano y tiene todas las papeletas para convertirse en tu mejor compañero durante las vacaciones estivales.

HARD EDGE
EL RESIDENTE EN LA JUNGLA DE CRISTAL



Parece que al pelopincho le están dando largas.



El ser muy malo no quita el estar muy buena.


Estos primos de C-3PO machacan más que hablan.

Editor: Sunsoft/Infogrames
Distribuidor: Infogrames
Disponible: Finales de marzo

Un grupo terrorista se ha hecho con el control de uno de los más imponentes rascacielos de la ciudad. Sus reivindicaciones no están nada claras, y poco se sabe de sus intenciones. En todo caso, lo único que importa es que tienen como rehenes a importantes científicos y que tú eres el encargado de llevar a cabo una sencillita misión: rescatarlos –más o menos con vida–, eliminar toda oposición en el edificio y abortar los planes terroristas, todo ello sin despeinarte. *¿La Jungla de Cristal?* ¡No, es *Hard Edge*!

El primer vistazo a este aspirante a gran juego nos lleva a compararlo con el clásico de Capcom que más sangre de zombi ha salpicado en nuestras pantallas: *Resident Evil*. De hecho, *Hard Edge* se podría calificar como un *Resident* sin muertos vivientes, pero no por ello pierde un ápice de la tensión ambiental de que gozaba éste último: aparte de los terroristas, los sistemas de seguridad asegurarán que el doblar cualquier esquina se convierta en un suplicio con el fin de evitar que el dispositivo de turno nos agujeree. Ascensores que dejan de funcionar misteriosamente, enooormes robots guardianes empeñados en llevarse nuestra cabeza como souvenir para el salón, y unos malos dotados de extraños poderes se encargarán de que los torrentes de adrenalina no nos dejen respirar.



Todo ello mientras guiamos a nuestros protagonistas, de suaves movimientos y magníficamente animados, por un entorno 3D formado por escenarios renderizados filmados mediante constantes cambios de cámara. Aunque, siguiendo con la comparación que le enfrenta a su más clara referencia, esperamos que se pula un poco más la parte gráfica para que la versión final esté a la altura de *Resident Evil 2*.

El juego sigue una línea argumental bastante sólida, que se ve reforzada por las inevitables secuencias intercaladas en las que los protagonistas avanzan hacia la nefasta verdad que se oculta tras las temibles intenciones de los raptores. Por si acaso, ve haciéndote con grandes provisiones de tila para hacer frente a *Hard Edge*, un título de acción y espionaje que quiere ponérselo difícil a la tercera parte del esperado machaca-zombies por antonomasia.

STREET FIGHTER ALPHA 3

EL ORGULLO D

Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin
Disponible: Con los calores de abril

A estas alturas ya no hay Dios que se aclare con tanta secuela del juego de lucha por excelencia, sobretodo teniendo en cuenta el baile de siglas a la que nos hemos visto sometidos: *Street Fighter II EX, Pocket Fighter, Super Puzzle Fighter II Turbo, Street Fighter III*... y así hasta que se acabe la inventiva de sus creadores (¿qué tal un futuro *Super Street Fighter 5,27 1/2 EX Ultra Zero y Me Llevo Dos*?). Cuando llegó a nuestra Redacción una copia de *Street Fighter Alpha 3* (*Zero 3* en Japón), levantamos una ceja en señal de incredulidad y pensamos que,



La Llufa Asesina esinfalible.



Ryu no es ningún Zero a la izquierda.

tras explotar tropocientasmil veces la misma fórmula, el nuevo compacto de Capcom tendría menos capacidad de sorpresa que una reposición de *Verano Azul*. Bueno, eso creíamos hasta que introducimos el juego en la Play, momento en el que nuestra mandíbula se abrió hasta rozar el ombligo.

Street Fighter Alpha 3 es el mejor juego de lucha en 2D que se ha hecho hasta el momento en PlayStation. Esta afirmación no admite discusión. Los tan cacareados problemas de nuestra consola favorita por falta de memoria RAM parecen haberse evaporado por algún extraño milagro que sólo Capcom

Capcom que ha desarrollado *Street Fighter Alpha 3*).

La suavidad con la que se mueven los luchadores, a pesar de no llegar a los niveles de la recreativa, es tan alta que nos ha obligado a frotarnos los ojos varias veces para comprobar que no estábamos jugando con otra plataforma. ¡Y no hay ni un solo ápice de ralentización! Además, *Street Fighter Alpha 3* ha finiquitado de un plumazo la fea costumbre de ciertos miembros de la Redacción de ir a tomarse un carajillo al bar de la esquina entre combate y combate; los tiempos de carga son increíblemente cortos. La única pega que se le puede achacar en el apartado gráfico es que los elementos móviles de las pantallas de fondo pierden mucho respecto a la recreativa. Un punto negativo que se olvida al apreciar el exquisito buen gusto que ha tenido Capcom a la hora de elaborar las diferentes pantallas de los escenarios.

En la variedad está el gusto

Lo más curioso del juego es que cada vez que elijamos nuestro personaje de lucha podremos optar entre tres configuraciones distintas (A-ism, X-ism y V-ism), que nos dan acceso a diferentes movimientos y estilos de lucha. Para que os hagáis una idea de las diferencias entre ellas, el modo X-ism es muy parecido al estilo de juego de Street Fighter II Turbo (sin Alpha Counter y un solo Súper Combo). En cambio, el modo A-ism recuerda mucho a las anteriores entregas de la serie Alpha e incluye prácticamente todos los Súper Combos, guardias aéreas y Counters disponibles en el título. Finalmente, el modo V-ism te da acceso a los Custom Combos ya vistos en otras entregas de la saga.

Pulsa rápido, forastero

Si unimos todos estos modos de lucha a los 33 personajes que por ahora



raudos como un rayo, es probable que padezcáis más de una ampolla dactilar y alguna que otra luxación de falange antes de que os hagáis con el control del juego. Un handicap fácilmente subsanable con un poco de destreza y paciencia. Por una vez, os daremos un consejo: olvidaos de los beat'em-ups poligonales y dadle una oportunidad a este juego.



La pose chulesca final es un requisito imprescindible en todo buen beat'em up.

DARK STALKERS 3

LOS TORTAZOS NO DEJARÁN OIR TUS GRITOS



Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin
Disponible: Abril

¡Eres un monstruo!

A pesar de no ofrecer diferencias notables respecto al sistema de juego de otros títulos de lucha de la factoría Capcom, *Dark Stalkers 3* consigue una personalidad propia gracias al carisma de sus personajes.



Quieras o no, meterte en la piel de un vampiro, un hombre lobo, una momia o cualquier otra criatura del averno tiene su encanto (especialmente para uno de nuestros redactores, que tememos que se reduzca a cenizas el día que reciba un impacto directo de luz solar). Además, los golpes especiales son tan espectaculares como cabía esperar, y encima algunos de ellos son realmente divertidos y surrealistas.

Respecto a la jugabilidad... bueno, es bastante parecida a la de *Street Fighter*, aunque aquí es más factible utilizar la vieja táctica "a-ver-si-aporreando-los-botones-me-sale-algo" para ir avanzando en el juego.

Entre las nuevas opciones de juego incluidas en esta versión doméstica de *Dark Stalkers 3* destaca el modo 'Original Character', en el que podremos elegir a un personaje que al principio será más flojo que una angula anémica para ir mejorando sus habilidades a medida que vayamos ganando combates. ¡Incluso podemos variar la apariencia nuestro personaje a nuestro antojo mediante su paleta de colores! Por supuesto, podremos guardar los logros conseguidos por la criatura de nuestra creación en la tarjeta de memoria, con la cual podremos ir a casa de nuestro mejor amigo y ponernos gallitos (si no, ya nos diréis qué sentido tiene pasarse tantas horas delante de una consola...).

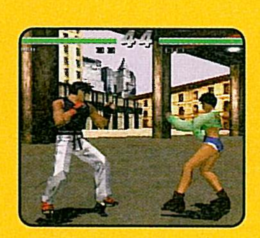
Así que ya sa béis, criaturas de la noche: en abril emergerá de las tinieblas el juego de lucha que estabais esperando. Hasta entonces podéis esperar cómodamente apoltronados en vuestro ataúd favorito.



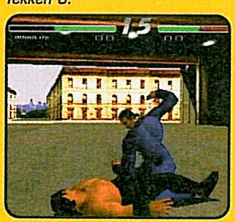
"¡Qué cosas más grandes tienes!"

KENSEI: SACRED FIST

KONAMI VERSUS NAMCO



Konami ha demostrado que puede hacer churris al nivel de Tekken 3.

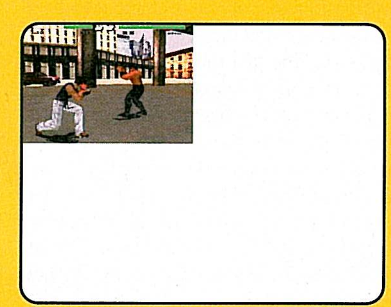


¡Devuélveme mi PlanetStation!

Editor: Konami
Distribuidor: Konami
Disponible: Marzo

Un nuevo juego de lucha salta al ring para dejar KO a la serie *Tekken*. Y se trata nada menos de la ópera prima en este terreno de un viejo conocido, Konami. En *Kensei: Sacred Fist* se han combinado lo bueno y mejor de anteriores títulos –como la serie *Virtua Fighter*, además de *Tekken*– y se han añadido elementos novedosos de nueva cosecha. Entre otros, los movimientos de los luchadores están inspirados en estilos de artes marciales reales, con animaciones basadas en secuencias de vídeo. Aunque gráficamente *Kensei* debe mucho al título de Namco –recordad los 'chispazos' entre luchadores– tiene una apariencia realmente buena, sin aparentes saltos de polígonos y suaves movimientos.

En un primer contacto, llama la atención el limitado número de personajes: sólo nueve. Pero tranquilos, porque dominando las técnicas de cada luchador –o sea, vapuleando a todos los rivales– este número se eleva hasta una respetable cifra de 22 distintos. A la hora de repartir tortas, contaremos sólo con un botón de puño, otro de patada y uno para bloquear (guiño a *Virtua Fighter*) más un cuarto para las presas, que permite una mayor facilidad a la hora de agarrar al contrario de turno. Aún así, al parecer en las versiones preliminares el control no es lo suficientemente rápido para tratarse de un juego de estas características. Esperemos que en la versión definitiva se dé más importancia a este aspecto, si es que Konami quiere aguantar más de un asalto ante gigantes como *Tekken 3* o *Dead or Alive.*



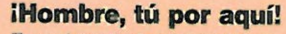
¿Podríamos estar ante el sucesor de Tekken 3? Probablemente no, aunque aún es demasiado pronto para decirlo.

MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER

A FALTA DE RAM, BUENAS SON TORTAS

Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin
Disponible: Con las lluvias de abril

Después de ver el magnífico trabajo que Capcom ha hecho con *Street Fighter Alpha 3* (busca en esta misma sección de *PlanetStation* si quieres más información), nuestras expectativas respecto a este *Marvel Super Heroes vs Street Fighter* eran muy altas. ¿Lograrían los reyes del beat'em up exprimir lo suficiente a la PlayStation como para trasladar a nuestros hogares todo el feeling de la recreativa?



Esa caries no me gusta nada, amigo...

Por lo que hemos visto en la beta que está en nuestro poder, mucho nos tememos que la respuesta es rotundamente 'NO'. Desde luego, no esperábamos que todas las animaciones del arcade permanecieran intactas en la consola gris (la memoria RAM es limitada y no se pueden obrar milagros), pero lo que ha hecho Capcom con este título no es digno de la elevada categoría que otras veces ha demostrado tener esta compañía. Lo que le daba una gracia especial a este juego era que podías elegir dos personajes con los que jugar para luego, durante el combate, intercambiarlos a tu gusto, ya que de este modo se le daba al juego un toque muy original de estrategia.

Sin embargo, en la versión PlayStation sólo podemos jugar con uno de los personajes, con lo cual nuestro compañero sólo interviene en algún golpe especial a dúo y poca cosa más. Total, que *MSH vs SF* se ha convertido en un juego de lucha de lo más normalillo, cosa que dudamos que agrade a los numerosos fans del título.

¡Hombre, tú por aquí!

En un intento desesperado por salvar los muebles de la quema, Capcom ha ideado una nueva opción de juego en la que los personajes sí se pueden intercambiar a voluntad del jugador. ¿Dónde está el truco? Pues en que el invento funciona gracias a que los personajes manejados por el jugador y la consola son los mismos. De esta forma, Ryu y Spiderman luchan contra... ¡Ryu y Spiderman! con trajes de diferente color, eso sí. Al utilizar las animaciones de tan sólo dos luchadores, la PlayStation no tiene problemas de memoria. La contrapartida es que el sufrido usuario tiene que cambiar de luchadores en cada combate, ya que si no repetiría el mismo combate una y otra vez. Lo dicho: una chapuza de las que hacen época y que nos empuja a pedir a gritos una expansión de memoria RAM para la Play similar a la que disfrutó en su día la malograda Saturn.

Por si esto fuera poco, los recortes de animaciones se dejan notar tanto en los escenarios como en los luchadores (se mueven con menos soltura que los dibujos animados de *Los Fruitis*, pobrecillos), y los tiempos de carga entre combates son eternos. Lo único que podría salvar a este juego de la ignominia es su fácil manejo (sobre todo comparado con las entregas de Street Fighter) y la espectacularidad de sus golpes especiales. Dos aspectos que serán valorados en su justa medida a lo largo de la futura disección que probablemente aparecerá en nuestro espacio *En Órbita* cuando el juego esté ya a la venta.



-"¡Papá!" -"¡Hijo!"



"¿Así que visto como un hortera?"



Pese a los años, Spider es novato.



Hulk antes de dejar de ser increíble

SHOGUN ASSASSINS

RESIDENT TENCHU

Editor: Konami
Distribuidor: Konami
Disponible: Ufff

Aunque en las primeras fases de su gestación se iba a titular *Japan*, los papás de la criatura han cambiado de idea y finalmente lo van a bautizar con el más exótico nombre de *Shogun Assassins*. La historia de esta aventura de acción estará basada en el Japón medieval, aunque no tendrá demasiado que ver con el mundo de *Tenchu*. Los protagonistas serán un espadachín (o más bien "katanachín") ansioso por vengarse de los profanadores de las tumbas (es decir, los "tomb raiders") de sus padres y una chica policía secreta que investiga los extraños sucesos que tienen lugar en su población. Por supuesto, las historias de ambos personajes se encontrarán en varios momentos del juego.

Konami promete muchos puzzles, ejércitos de demonios, diálogos basados en texto –nada de voces– y combates por un tubo. Los jugadores sufrirán el peligro de que sus dedos se hagan un nudo marinero, porque al parecer ambos personajes dispondrán de más de 50 movimientos. Con tanto sablazo, no hay que decir que en *Shogun Assassins* se va a ver más sangre que en *La matanza de Texas 2*.

Por lo poco que se sabe, los personajes serán poligonales y los escenarios estarán minuciosamente renderizados en 2D, así que Konami no se limitará a reutilizar el motor de *Metal Gear Solid* (al menos, no para *Shogun Assassins*). Esperemos que éste no se haga esperar tanto como el otro...

Hay que ver lo desagradecido que es ser asesino: tan pronto como terminas una faena empieza otra.

"Bonita katana; a ver si encuentro algún cuello con que probarla."



La época medieval japonesa debía ser muy divertida: ninjas, samurais, mutilaciones, asesinatos, decapitaciones....

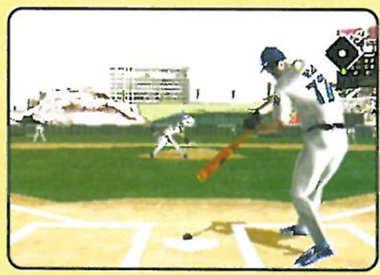
TRIPLE PLAY 2000

EL BATE NUEVAMENTE A DEBATE

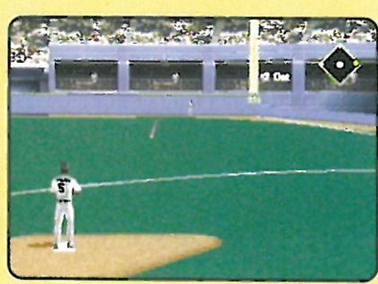
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts
Disponible: Abril 99

Dispuestos a versionar todo deporte que se le ponga por delante –esperamos ansiosos un simulador de petanca– Electronic Arts vuelve a apostar por un título basado esta vez en el béisbol. Aunque ponemos en tela de juicio la aceptación que pueda tener en nuestro país otro simulador de este deporte, lo cierto es que tiene pinta de no defraudar de sus seguidores. Como viene siendo habitual en sus títulos, tendremos a nuestra disposición todos los equipos de la liga estadounidense, actualizados para esta temporada que está a punto de empezar.

El juego cuenta con un engine mejorado respecto al título de la pasada temporada, más intuitivo, que repercute en una mayor suavidad de la acción. Por supuesto, cada jugador estará personalizado al máximo (tanto gráficamente como en el juego), y contará con animaciones faciales propias. El punto fuerte serán los efectos de luces, y la existencia de una cámara que seguirá las evoluciones de la bola. Aún así, en la versión previa que Electronic Arts nos ha facilitado encontramos algunos fallos –polígonos 'fantasma', jugadores que se encallan, etc– que esperamos ver subsanados en la versión definitiva.



Intenta darle a esa... si puedes.



¡Bola va!

VIVA FOOTBALL

40 AÑOS DE MUNDIALITIS

Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin
Disponible: Marzo

El título del juego no deja lugar a las dudas: efectivamente, este nuevo lanzamiento de Virgin es un simulador de fútbol. Seguro que estaréis todos de acuerdo con nosotros si decimos que el mercado ya empieza a estar saturado con tanto juego de balompié, pero... ¡ahá!, *Viva Football* no es un título como los demás.

La originalidad de este juego radica en que los programadores, en lugar de ofrecer las típicas competiciones de liga, se han esforzado al máximo en reproducir al milímetro los mundiales de fútbol disputados entre 1958 y 1998. El nivel de rigor es tan enfermizo que no sólo encontrarás a todos los equipos y jugadores de cada torneo histórico, sino que jugarás con el reglamento vigente en cada edición del mundial. Por ejemplo, dependiendo del año en que estés compitiendo, podrás o no pasar la pelota de un defensa a las manos del portero.



Más dura será la caída.

¿Suena bien, eh? Pues esto es sólo un pequeño detalle. Supongamos que eres un fanático de Maradona y que quieres reproducir sus diabluras con el balón. Si eliges a la selección argentina de 1978, perfecto, ya que tendrás a un Pelusa pletórico de facultades; en cambio, si eliges a la de 1986, encontrarás a un hombre bastante desmejorado tras superar algunas de las rayas que traza la vida.

En el terreno gráfico, *Viva Football* está más cerca de la serie *ISS Pro* que de *FIFA 99*. Esto significa que, sin ser espectacular visualmente, sí posee un alto grado de detalle. Además, el entorno tridimensional se mueve como una seda y la visión de juego es lo suficientemente amplia como para poder realizar los pases con facilidad.

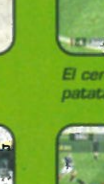
El apartado sonoro merece una mención especial. Los jugadores piden la pelota y protestan en su idioma nativo, lo que le da aún más verosimilitud al juego. Claro que también es cierto que algunas de las voces transmiten menos emoción que un discurso de Abel Matutes, pero la falta de pasión de los comentarios sonoros se ve compensada por la extraordinaria alegría que demuestran los jugadores cuando celebran un gol. Podrás ver a tu crack de turno haciendo el avión, e incluso tirándose en plancha al césped. No es que se trate de un rasgo muy decisivo a la hora de jugar, pero aumenta la sensación de estar inmerso en un partido real.

We love Naranjito

La única pega que le vemos a *Viva Football* es la falta de una mayor información sobre las circunstancias históricas que rodearon a cada mundial y, especialmente, la ausencia de las mascotas que fueron el símbolo de cada torneo. No podemos aceptar de ninguna manera que los programadores nieguen un papel destacado a adefesios de la talla de Naranjito, uno de los personajes de ficción que más bochorno ha hecho pasar a nuestro país en el plano internacional. Esperemos que los responsables de Virgin recapaciten y enmienden el error en la versión final que pronto saldrá al mercado.



Los partidos antiguos se ven en blanco y negro.



El centro del campo es un patatal.



España repitiendo los laureles del último Mundial.



¡Eh! No vale, ha sido falta.

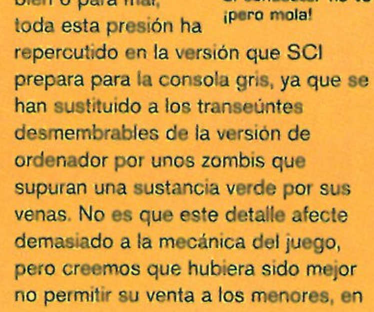


Se impone la táctica del patadón pa'lante.

CARMAGEDDON
LA PLAY SE QUEDA SIN KEPTCHUP

Editor: **SCI**
Distribuidor: **Infogrames**
Disponible: **Primavera**

Carmageddon se ha convertido, junto con *Quake II*, en la conversión de PC más esperada por los usuarios de PlayStation. Su brutalidad y violencia, en lugar de enterrar al juego, han proporcionado a este título una gran dosis de publicidad extra gracias al revuelo organizado por esas asociaciones que quieren velar por la moral ajena. Para bien o para mal, toda esta presión ha repercutido en la versión que SCI prepara para la consola gris, ya que se han sustituido a los transeúntes desmembrables de la versión de ordenador por unos zombis que supuran una sustancia verde por sus venas. No es que este detalle afecte demasiado a la mecánica del juego, pero creemos que hubiera sido mejor no permitir su venta a los menores, en lugar de hacer tragar a los más creciditos una versión descafeinada hecha al gusto de los guionistas de *Médico de Familia*.


El conductor no ve nada con la aleta, ¡pero mola!

Dejando a un lado los recortes en la violencia, los responsables de SCI han prometido que el juego de PlayStation tendrá niveles, coches y misiones que no han aparecido en las versiones de PC. Concretamente, se incluirán 30 circuitos en los que habrá espacio para la exploración, incluyendo seis misiones especiales en las que se tendrán que llevar a cabo unos objetivos concretos. Las áreas de juego estarán ambientadas en lugares tan dispares como el mundo azteca o un circuito de Fórmula 1.

En el aspecto técnico, a priori también parece que *Carmageddon* dará la talla con una animación supersuave de los zombis, un efecto de gravedad realista y una velocidad de refresco de los gráficos en pantalla de 30 frames por segundo. La cosa pinta bastante bien, aunque si lo que quieres es ver sangre en la pantalla, será mejor que te vayas a jugar con el PC de tu vecino.

(Encontrarás más información sobre *Carmageddon* en la sección de *Actualidad* de este mismo número de *PlanetStation*, en la que incluimos una noticia de la presentación oficial de este juego en España).


Las ruedas no casan con el coche.


Los deportivos están por las nubes.


La grúa municipal es expeditiva.


El vehículo ideal para los atascos.


Menuda ganga hemos pillado en el mercado de ocasión.

PUMA STREET SOCCER
LA LEY DE LA CALLE

Editor: **Sunsoft**
Distribuidor: **Infogrames**
Disponible: **En el siglo XX**

Con la ingente cantidad de simuladores de fútbol que hay ya en la calle, parece que los desarrolladores de software están empezando a exprimirse las neuronas para lanzar productos con un cierto toque de originalidad. Namco fue la primera compañía en desmarcarse de la competencia con *Libero Grande*, un juego en el que sólo manejamos a un jugador y que ha levantado odios y pasiones en nuestra Redacción (de hecho, nuestro director lo adora mientras los demás nos limitamos a callar con cara circunspecta). Ahora Sunsoft nos propone con su *Puma Street Soccer* un fútbol con equipos formados por cuatro jugadores, sin árbitro y con un reglamento bastante laxo. Por otra parte, los campos en que jugamos tienen unas dimensiones bastante reducidas y están situados en lugares tan extraños como un aparcamiento de coches, un aeropuerto, una calle de la ciudad o un muelle del puerto.

La idea principal del juego es ofrecer una experiencia en la que prima la adrenalina y la rapidez sobre la táctica y el realismo, tal como ocurría en la serie de simuladores de baloncesto *NBA Jam*. En principio, este concepto nos parece interesante, aunque en la beta inacabada del juego que hemos visto no se ha sabido aprovechar totalmente. La pega que hemos detectado en *Puma Street Soccer* es que carece de la espectacularidad que se le pide a un título con una clara vocación arcade. De momento, lo que más nos ha impactado del juego es una secuencia de vídeo que aparece antes de los partidos, en la que se anuncian las deliciosas patatas "Pringles", que lamentablemente no son conocidas en España. Hay que verlo para creerlo.

Peligro y el portero tumbado a la bartola.

En fin, esperemos que en la versión final los programadores hayan podido acabar de pulir este título, porque la verdad es que la idea de jugar al fútbol con la rudeza propia de la calle nos atrae un montón. De hecho, nos encantaría una segunda parte titulada *Puma Patio de Colegio Soccer* en la que 30 mocosos persiguieran en manada el esférico, pisoteando a todo profesor que se les pusiera por delante. Seguro que un juego como ése merecería nuestros preciados cinco planetas.


España se acerca con peligro...


... y dispara directamente fuera.


Patatas "Pringles"....hmmmm.

LIVE WIRE

INSTINTO TERRITORIAL

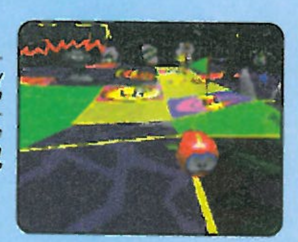
Editor: SCi
Distribuidor: Infogrames
Disponible: Abril o mayo

Los autores de *Road Rash* para Gameboy han creado este juego de puzzles 3D en tiempo real que pronto comenzará a dar guerra en PlayStation. Aunque es más difícil explicar cómo funciona *Live Wire* que ponerse a jugar, más o menos va así: el objetivo consiste en apoderarse de los cuadros del escenario pintando sus bordes con el color que tengas asignado (ya tenéis distracción hasta que salga: desentrañar qué c**o significa esta explicación). Naturalmente, hay enemigos (unos 50 distintos), trampas, armas y power-ups, y pueden participar hasta 4 jugadores en equipo o todos contra todos con la ayuda de un cable de enlace.



Las partidas contrarreloj tienen lugar en 50 niveles ambientados en entornos tan distintos como el Salvaje Oeste, el espacio exterior o una discoteca de los años 70, todos ellos con una estética de dibujos animados tradicionales.

Esperamos echar muy pronto el guante a la versión definitiva de *Live Wire* porque uno de nuestros redactores se ha quedado bloqueado intentando comprender su funcionamiento y no hay manera de que se ponga a trabajar.



Una pelota roja y un suelo de colores, ¿de qué va esto?



¡Guau! Esta captura nos recuerda la fuerza de nuestras primeras obras pictóricas en parvulitos.

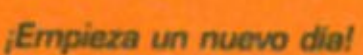
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

¡HOY ME SIENTO 3D!

Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft
Disponible: Otoño

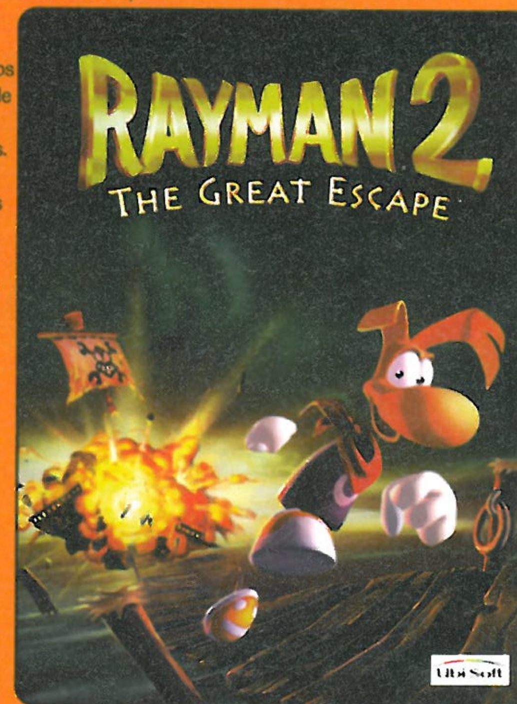
La mascota de Ubi Soft, tan francesita ella, ha madurado desde su anterior aventura y en su próxima aparición –en varias plataformas: PSX, N64 y PC– lucirá palmito en 3D. En la feria Milia Games (véase *Reportaje especial* en las páginas 8-12) fue el rey absoluto del pabellón de dedicado a los videojuegos, ya que el stand de Ubi Soft era el más espectacular y estaba íntegramente dedicado a presentar su *Rayman 2*.

Aunque en pantalla sólo pudimos ver una versión beta para Nintendo 64 (la de Play se está retrasando, según se rumorea en Internet, porque le han dado prioridad a la de N64), todo parece indicar que será un plataformas 3D a lo grande. Con su característica alegría de vivir, Rayman vuelve para liberar a sus colegas de las garras del malvado Guild, a quien no se le ha ocurrido otra cosa que secuestrar a toda la pandilla de especímenes de la banda de Rayman para montarse un zoo intergaláctico. Nuestro héroe es el único que ha conseguido escapar y su misión consiste en rescatar al resto de la troupe.



Rayman ha aprendido a hacer un montón de cosas y ahora es un auténtico "chico para todo": corre, salta, escala, hace esquí acuático, montañismo... Todo ello por unos escenarios 3D interactivos que prometen un sinfín de detalles y efectos atmosféricos y luminosos. Ubi Soft asegura que Rayman 2 dará para más de 40 horas de juego gracias a la cantidad de rutas secretas y mundos ocultos que habrá para explorar.

Ubi Soft afirma que al desarrollo de este juego se han dedicado 100 personas durante dos años en los estudios de cuatro países, así que... ¿será esté el salto definitivo de la curiosa criatura de Ubi Soft al reino de los videojuegos serios?



¡Empieza un nuevo día!

BUGS LOST IN TIME

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames
Disponible: Ya se verá

¿Os suena la frase? Quizá a la 'generación manga' no le diga nada, pero para los que ya empezamos a sentirnos viejos es todo un mito. Y viene a cuento ahora porque Infogrames anunció en la feria Milia el próximo lanzamiento –tirando a lejano, porque no aparece todavía en la lista de lanzamientos para España– de un juego basado en los dibujos animados de Bugs Bunny. No se trata de la primera incursión del conejo de la Warner en el mundo de los videojuegs, ya que antes se había hecho ya una versión titulada Bugs & Lola para Gameboy.

En la gris, lo que le pasará a Bugs Bunny es que, tras meterse en un túnel del tiempo (de ahí el título, cuya traducción sería *Bugs: Perdido en el Tiempo*), tendrá la posibilidad de explorar cinco periodos históricos: la Edad de Piedra, el Medievo, la época de los piratas, los años 30 y el futuro. Estos mundos estarán desarrollados a lo largo de 24 niveles de acción aderezada con humor. La cosa pinta un poco a lo *Crash Bandicoot* y los gráficos son happiolos, como puedes ver en las primeras imágenes que te mostramos. Por el momento, esto es to, esto es to... ¡esto es todo amigos!



¡Eo! ¿Hay alguien en casa?



Sigue la autopista de baldosas amarillas.



Sólo Bugs Bunny y Sara Montiel han vivido la prehistoria y la era espacial.

UM JAMMER LAMMY

MUÉVETE, NENA

Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Disponible:	Junio

¡Qué risa, oyes! Este es el típico juego con el que te tronchas, sobre todo si lo juegas con público a tu alrededor. Se trata de es la segunda parte del originalísimo *PaRappa the Rapper*, así que muchos ya sabréis de qué va. Para el resto, ahí va una síntesis: *Um Jammer Lammy* es marcha pa'l body 100%, así que tienes que dejarte inundar por el ritmo de la música y ponerte a tocar la guitarra virtual.

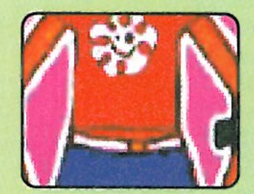
Aunque lo mejor de este juego no es lo que tienes que hacer tú, sino todo lo que te rodea. La historia y los gráficos son supercachondos; las secuencias introductorias son auténticas historietas animadas y los personajes están diseñados con un gran sentido del humor. El aspecto visual es el mismo que en PaRappa, sólo que aquí se han añadido efectos psicodélicos y, a la hora de jugar, tienes que tocar en lugar de rapear. También se han añadido algunos personajes nuevos y los escenarios son distintos.

La versión beta que ha llegado a nuestra Redacción sólo está en inglés y japonés, pero teniendo en cuenta que *Parappa* se tradujo, lo más probable es que también *Um Jammer Lammy* salga aquí en español (vale la pena, ya que los diálogos, e incluso las letras de las canciones, no tienen desperdicio). El primer escenario es, precisamente, eso: el escenario de una sala de conciertos. Nada más entrar en el juego tendrás que calentar, guitarra en mano, a todo un público enfervorizado de especímenes extravagantes, mientras el Cebolleta de *PaRappa* se marca un rap con acento japonés. El siguiente nivel es en plan musical de película, ya que tu grupo, Milk Can, actuará en pleno caos urbano.

Esperamos ansiosos la versión definitiva para repetir las sesiones de corrillo y cabeceos al unísono de toda la Redacción ante las evoluciones del marchoso de turno. Además, incluye un modo para dos jugadores. Lo dicho al principio: una risa.



Ojos adormilados



...cuerpo lechuguino...



...y pies enormes. No puede ser más que el direct... que Lammy, queremos decir.

El maestro Cebolleta hace una exhibición de rap en inglés japonizado.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

TRACCIÓN ANIMAL

Editor:	Codemasters
Distribuidor:	Proein
Disponible:	En primavera

Tras *Colin McRae Rally* y *TOCA 2*, Codemasters lanzará al mercado un nuevo simulador de conducción. Sólo que, esta vez, los protagonistas no serán ni turismos, ni bólidos de Fórmula 1, ni motos, ni fontaneros bigotudos montados en karts. No: esta vez los corredores deberán sudar la camiseta pedaleando sus respectivas bicicletas en un juego bautizado con el título *No Fear Downhill Mountain Bike* (algo así como *El Que Pulse el Freno de la Bici es una Nenaza*, en traducción libre de *PlanetStation*).

Este juego es todo un acontecimiento para los miembros de la Redacción, que todavía no han logrado montarse en uno de estos artilugios de tracción animal sin desprenderse de las dos ruedecitas laterales (a excepción, claro está, de nuestro maquetador, que está hecho un Induráin). Codemasters ha prometido que el juego ofrecerá velocidad, adrenalina, emoción y castañazos dolorosos a raudales. La variedad de los escenarios está garantizada, ya que veremos desde polvorientos desiertos de Marruecos hasta volcanes de Japón. Toda una delicia para los que quieran hacer deporte visitando lejanos países y sin moverse del sillón.

Una famosa escena de la película *E.T.*





La prueba de bici sin sillín es la más dura del campeonato.



¡Mira mamá! ¡Fin dientef!



¡Pisa el pedal a fondo!

KKND: KROSSFIRE

KON 'K' DE KOMMAND&KONKER

Editor:	Melbourne House
Distribuidor:	Infogrames
Disponible:	Marzo '99

Érase una vez un mundo post-nuclear. En él, tres lindas razas sobrevivían pacíficamente sin saber nada de sus vecinos de planeta... hasta el día en que se encontraron y sintieron un alegre e incomprensible deseo de machacarse el cráneo mutuamente. De esta premisa surge el argumento del nuevo retoño de la saga *KKND*, que con el nombre de *Krossfire* nos ofrece la oportunidad de jugar una vez más a los soldaditos, siguiendo un poco la estela que han dejado títulos como la saga *Command & Conquer*.

A nuestras órdenes tendremos hasta tres ejércitos diferentes, a saber: los Humanos, una especie de clones de los Village People, vergonzosos sucesores de la raza que representan; los Evolved, seres mutados por la ingestión de conservas en mal estado, y los Serie 9, unos robots con más mala leche que HAL 9000 y Terminator juntos.

Sin gozar de espectaculares gráficos ni de la tecnología 3D más vanguardista, *Krossfire* propone, con una dificultad más ajustada que su antecesor, un juego de estrategia asequible para el común de los mortales y –a diferencia de C&C– bastante rápido. No innova en ningún aspecto, pero tampoco decepciona tratándose de un juego que pertenece al espinoso género de la estrategia en PlayStation. Ni mucho, ni poco, ni para comerse el coco.



No es la nueva versión de Micromachines, sino tus 'aguerridas' unidades de combate.



Éste será tu jefe. Pero, ¿por qué serán todos unos ogros?



En la intro podremos apreciar la especialidad de la mayoría de las tropas: morirse mucho.

ASTERIX
EN UN LUGAR DE LA GALIA...


Los mamporros de Asterix son antológicos.


Los romanos no son rivales para quien desayuna poción mágica con galletas.


El enorme Obelix, más que galo, es un re-galo.

Editor: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**
Disponible: **Abril**

Como ya os adelantábamos hace dos números, los galos más irreductibles de la historia siguen dispuestos a dar quebraderos de cabeza al Imperio Romano, esta vez desde nuestra Play. El juego se presenta como una atractiva combinación de estrategia por turnos y plataformas, y por Tutatis que ambos aspectos están perfectamente desarrollados.

Nuestra misión consiste en conseguir los ingredientes que el druida Panoramix -por enésima vez- necesita para elaborar la poción mágica. Para ello no basta con acercarse a los ultramarinos de la esquina, sino que tendremos que patearnos toda la Galia en busca de las dichosas hierbecitas.

¿Estrategix + Plataformix?

El sencillo desarrollo del juego de estrategia por turnos –que es el que ocupa más tiempo de juego– no parece estar reñido con las posibilidades del público infantil, al que en principio está dirigido el juego. De hecho, cuenta con una mecánica que recuerda mucho a la de los juegos de cartas coleccionables. Nuestro objetivo es racionar debidamente las dosis de poción para que nuestros guerreros vayan invadiendo las provincias sometidas al yugo romano. Por supuesto, las tropas de Julio César no harán huelga de lanzas caídas, y nos pondrán las cosas difíciles –¡por fin unos romanos listos!– situando grandes números de tropas y atacando nuestras posiciones.

En el momento que alcancemos una provincia que contiene uno de los ingredientes, es cuando el juego cambia radicalmente de concepción. Es entonces cuando, Asterix o el orondo Obelix se encargan personalmente de machacar romanos en un entorno de plataformas 3D. Estas fases cuentan con todo el encanto de los cómics, cuidado hasta el último detalle. Los cómicos sonidos de lanzamientos y puñetazos, escenarios –bosques galos, termas romanas– y unos remozados protagonistas en 3D, realzan la calidad de este título. Además, Infogrames ha prometido que el juego contará con una versión en castellano, que unido al tirón del próximo estreno de la película en nuestro país, puede hacer de este título el estandarte de la 'Asterixmanía' en PlayStation. Tiempo al tiempo.


El lanzamiento de menhir como deporte nacional galo.



Preparaos: con la película y el juego en ciernes, se acerca peligrosamente la 'Asterixmanía'.

POY POY 2
LOS MISILES, SI VUELVEN, DOS VECES MISILES


Como podéis ver, los nuevos niveles incluyen diferentes alturas. Esto añade una completa nueva dimensión a la jugabilidad, haciendo bueno aquello de ¡idiota el último! a la hora de alcanzar el sitio más alto.


Un OVNI pederasta al acecho.

Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Disponible: **Marzo**

Konami ha tenido el buen sentido de desarrollar una secuela de su juego *Poy Poy*, aquel título infantil tan original en el que podían liarse a misilazos hasta cuatro jugadores en un campo de batalla. *Poy Poy 2* mantiene este planteamiento y añade un modo cooperativo en el que dos jugadores podrán aliarse contra la máquina o enfrentarse a otro equipo de dos participantes humanos.

En las partidas habrá un nuevo elemento estratégico: algunas partes del terreno estarán elevadas, y si consigues ocuparlas tendrás ventaja sobre tus oponentes. Como toda segunda parte que se precie, en *Poy Poy 2*, todo será también doble. Más niveles que en su antecesor, más personajes –hasta 16, incluyendo 9 jugadores nuevos– y más opciones para diseñar los movimientos especiales para tus personajes. Pero que sería de todo ello si no contáramos con ¡más trastos que poder tirar a la cabeza a tus rivales! No practiquéis esto con vuestra PlayStation como proyectil, mientras esperáis a que le echemos el guante a este juego; la espera no será muy larga, y os prometemos una preview o un análisis para el próximo mes.


¿Quién os parece tener las de ganar? ¿El que tiene la roca, o el que tiene el cohete? Mmm...


Esto tiene que ser el área 51. ¡Parece que todos los juegos de hoy en día la incluyan, en uno u otro sitio!

SUSCRÍBETE A PLANET STATION



..Y GANA UN CONTROLADOR PARA TU PLAYSTATION ¡¡DE MARCA *PLANETSTATION*!!

¡¡SIN SORTEO!!
¡¡SIN TRAMPA!!
¡¡SIN LETRA PEQUEÑA!!
¡¡REGALO SEGURO!!

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

ADEMÁS, TE AHORRARÁS UN 15% SOBRE EL PRECIO DE PORTADA ¡PAGA 10 REVISTAS Y TE REGALAMOS 2!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.





Cupón de suscripción a PLANET STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:..
Apellidos:..
Dirección:.. Nº:........ Piso:....
Código postal:............... Población:..........................
Provincia:...........................
Teléfono:............................

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:
....
Caducidad:...............................
Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle ....
Nº .... Código postal........................
Población ....
Provincia ....

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y nº de control) (Nº de cuenta o libreta de la sucursal)

Nombre del titular:..

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a Comercial Atheneum, S.A.

Firma del titular:

......................., a ....de ....de 199....
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción PLANETSTATION
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat





FIASCO CUTRILLO PASABLE POTENTE GENIAL

En psx Órbita

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis

METAL GEAR SOLID

Editor: Konami
Distribuidor: Konami
Precio: 8.990 pesetas

Éste no es un juego para contarlo sino para vivirlo. Para descubrir su grandeza hay que experimentarlo, ya que su gran valor no reside en algo que se pueda describir. Aun así, hacemos gala de nuestra condición de humanos –y, por lo tanto, seres contradictorios– y le dedicamos a *Metal Gear Solid* el análisis más largo, y con diferencia, de la historia de *PlanetStation*. No se trata de que sepas de qué va, sino de que al final sientas unas irresistibles ganas de jugar.

"Hoachaa... sneik". Estas ininteligibles palabras con las que comienza la partida en la versión japonesa de *Metal Gear Solid* han sido la música de fondo que se ha podido oír en las Redacciones de las revistas de videojuegos de todo el mundo desde septiembre del año pasado, cuando este título salió al mercado en el país del Sol Naciente. Pese a no entender ni una sílaba, muchos valientes redactores y analistas de videojuegos –incluidos algunos de *PlanetStation*– consiguieron abrirse camino a través de MGS y, en algunos casos, incluso acabaron la partida.

Algunos meses después apareció la edición estadounidense del título y los especialistas europeos en videojuegos alucinamos al ver que lo mejor de *Metal Gear Solid* no eran los impresionantes gráficos y efectos Dual Shock que nos habían maravillado en la versión nipona. Su verdadero valor reside en que posee un argumento, unos diálogos y unos personajes que componen la que es, posiblemente, la historia más emocionante y atractiva que se haya visto jamás en un videojuego. Todo lo que habíamos oído y leído durante los tres años que duró el desarrollo de *Metal Gear Solid* no solo era cierto sino que, además, la realidad ha sobrepasado con creces las expectativas más optimistas.

Lo único que faltaba para colmar nuestros deseos era que la versión PAL llegase a las manos del público español, y esto al fin se hará realidad durante la primera quincena del mes de abril. El día D a la hora H llegará a nuestras tiendas el juego más esperado de finales de siglo, y lo hará traducido y doblado a nuestro idioma. *PlanetStation* ha tenido acceso por adelantado a una "version review" PAL en inglés de *MGS*, que hemos examinado a fondo para ver si el juego final está a la altura de las expectativas. Y nuestra conclusión es que lo está... ¡en un 99%!

Ándale, ándale

Metido en el pellejo de Solid Snake, un ex agente de las fuerzas especiales, recibes la sencilla misión de salvar al mundo de una amenaza nuclear. El típico grupo de terroristas malos ha secuestrado una base

acceso directo

LA MEJOR ARMA DE SNAKE

La mejor arma de Solid Snake no es el rifle de francotirador, ni los misiles tierra-aire Stinger, ni la labia con la que acosa sexualmente a sus compañeras de trabajo, sino un dispositivo que lleva implantado debajo de la piel y que cumple dos funciones básicas en su misión: comunicarse con el centro de operaciones y actuar como radar en el campo de batalla.

Cada uno de los colaboradores de Snake tiene una frecuencia de radio que debes sintonizar para contactar con él o ella. Las comunicaciones son totalmente privadas (ningún enemigo de los alrededores oirá tus conversaciones) y detienen la acción... o más bien la interrumpen, porque al comenzar casi todos los combates importantes te llamarán desde el cuartel general para darte instrucciones. En un destello de genio por parte de los diseñadores de MGS, para grabar la partida tienes que llamar a Mei Ling, la chica que se ocupa del almacenamiento de datos. El radar es fundamental para jugar a *MGS*. En él puedes ver dónde están tus enemigos y cuál es su rango de visión. También ves dónde enfocan las cámaras y ametralladoras autónomas y cuál es su alcance, además de otros elementos como las minas antipersona (siempre que tengas el detector de minas, claro) y alguno de los rehenes de los terroristas. Cuando te descubre un enemigo, el radar se escacharra y tarda unos diez segundos en volver a funcionar... si es que consigues escaquearte, claro.



No. It's a small entrance to the west

Snake, can you hear me?

de desmantelamiento de misiles nucleares ubicada en una isla de Alaska y amenaza al gobierno estadounidense con lanzar una bomba atómica si no se cumplen sus extravagantes peticiones. Armado con unos prismáticos y un paquete de cigarrillos, Snake llega buceando a la base para rescatar a los rehenes, derrotar a un ejército de soldados transgénicos, neutralizar la amenaza termonuclear y, si alguna chica se pone a tiro, ligársela.

En el camino tendrá pasatiempos tales como enfrentarse casi con las manos desnudas a un tanque blindado y a un helicóptero de combate; vencer en un duelo de pistoleros a la antigua usanza; derrotar a mamporros a un ninja invisible; sobrevivir al ataque de una manada de lobos; descolgarse haciendo rappel desde lo alto de una enorme torre de vigilancia mientras un helicóptero juega con él a los dardos usando su armamento pesado; vencer a un chalado dotado de poderes psíquicos que puede mover a distancia sillas y estatuas; derrotar con sus propias armas a la mejor francotiradora del mundo; mantener el tipo mientras le torturan con descargas eléctricas y, hacia el final del juego, enfrentarse él solito al prototipo Rex del Metal Gear, el arma más poderosa y avanzada jamás construida por la especie humana. El machote de Solid Snake no sólo tendrá que salir airoso de todos estos y muchos otros lances, sino que además deberá hacerlo a la velocidad de Speedy González porque los terroristas han dado un plazo de 18 horas al gobierno de Estados Unidos para satisfacer sus peticiones.

Bestiario

Uno de los aspectos que hace de *Metal Gear Solid* un juego muy especial es la galería de impresentables que desfilan por sus diálogos y secuencias animadas. Liquid Snake cuenta con una serie de compañeros de bando cuyas personalidades también están muy bien caracterizadas. Uno de ellos es el chanchullero coronel Campbell, antiguo jefe de unidad de Snake; aparte de salvar a la humanidad de la amenaza nuclear, Snake se ve en la necesidad de salvar a la voluptuosa sobrina de Campbell, Meryl, que casualmente se encontraba en la base nuclear cuando los terroristas irrumpieron en ella. Meryl juega un papel fundamental en la trama e incluso consigue que el duro de Snake descubra que también tiene un corazoncito. Otro de los personajes que aparecen es Otacon, el joven científico que ha hecho posible la creación del prototipo Metal Gear; en su puesto de trabajo tiene una consola y pósters sobre videojuegos y manga.



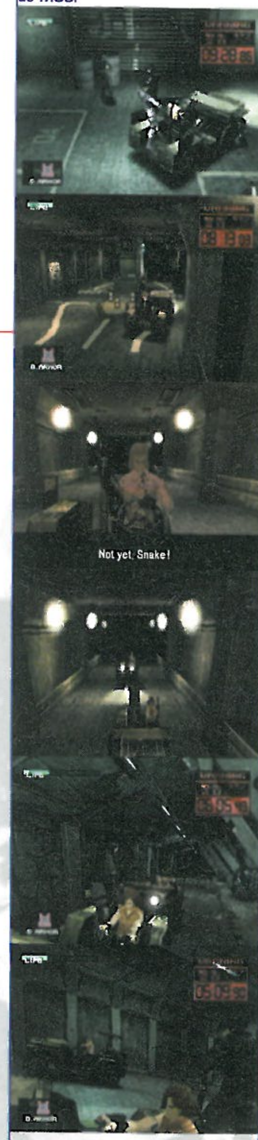
Metal Gear, el arma más sofisticada jamás creada por el hombre, es pan comido para Snake.

Sin embargo, los personajes más destacables son los malos: Revolver Ocelot (tirador de primera y torturador consumado), Vulcan Raven (soldado gigantesco y chamán), Decay Octopus (maestro del disfraz y el camuflaje), Sniper Wolf (francotiradora), Psycho Mantis (posesor de poderes psíquicos) y, por último, Liquid Snake (el jefe de todos ellos y *alter ego* de Solid). Te enfrentarás más de una vez a casi todos ellos, con dos excepciones notables: Octopus –con el que no llegarás a medirte por motivos que ya descubrirás cuando juegues la partida– y el plasta de Liquid Snake, al que le darás cuatro o cinco oportunidades para que te aniquile.

Cada uno de los final bosses tiene una personalidad distinta muy bien caracterizada y una historia personal que está perfectamente integrada en el argumento del juego. Todos ellos son antiguos miembros de Fox Hound (zorra sabuesa), la unidad de fuerzas especiales a la que también pertenecía Solid Snake antes de retirarse; utilizan armas distintas y tienen rasgos que les hacen únicos, por lo que te verás obligado a emplear recursos y tácticas diferentes en cada caso.

Y aquí es donde entra en juego otro de los factores mágicos de *Metal Gear Solid*: la parafernalia de combate. Para cargarte a Vulcan Raven, especialista en armas pesadas, tendrás que emplear un lanzamisiles Stinger, un bazooka modelo Nikita o explosivos C4 (nosotros hemos recurrido a esta última opción). A Sniper Wolf también deberás batirla con sus propias armas y no sólo tendrás que hacerte con un rifle de francotirador, sino que te verás obligado a usar una ingeniosa solución para que los latidos de tu propio corazón no te hagan temblar el pulso. Sin embargo, lo mejor de todo es el enfrentamiento contra Psycho Mantis: como el muy zorro te lee el pensamiento gracias a sus poderes mentales, siempre

La vertiginosa persecución final es uno de los momentos cumbre de MGS.



Imágenes de desgracia y destrucción en Alaska.



10 RAZONES POR LAS QUE *METAL GEAR SOLID* ES PERFECTO

10. En ninguna otra aventura el jugador se siente tan dentro de la piel del personaje central como en ésta.
9. Hasta ahora ningún juego de PlayStation ha tenido tan buenos gráficos generados en tiempo real.
8. Tiene el argumento más sofisticado, adulto y maduro visto en un videojuego.
7. Los programadores han cuidado con un gusto exquisito hasta el detalle más nimio del juego. Si no se ha hecho mejor es, simplemente, porque el hardware no da para más.
6. La inteligencia artificial de los enemigos es realmente sorprendente y no tiene parangón en ningún otro juego anterior.
5. Las secuencias de vídeo, pese a estar realizadas con gráficos generados por la consola, son soberbias y emocionantes.
4. Es uno de los pocos juegos en los que, tras empezar la partida, no querrás parar ni para dormir.
3. Los *final bosses* tienen unos patrones de ataque muy variados, y tienen el grado de dificultad justa para picarte sin llegar a desesperarte.
2. La mecánica de juego es excitante, realista y muy original. Seguro que creará escuela.
1. *Metal Gear Solid* marcará un antes y un después en los productos de ocio electrónico, y puede considerarse como uno de los primeros juegos de autor de la historia.

10 RAZONES POR LAS QUE *METAL GEAR SOLID* NO ES PERFECTO

10. Los gráficos son buenos, pero dejan el listón a una altura que muy pronto será fácil de superar por otros títulos.
9. La gama de color de las imágenes es relativamente pobre.
8. Casi pasas más tiempo viendo las secuencias y diálogos que jugando.
7. Todos los elementos de los escenarios (habitaciones, pasillos, etc.) son totalmente rectangulares; se echan en falta objetos y salas de formas geométricas más complejas.
6. El sistema de control tiene limitaciones; por ejemplo, con la vista en primera persona no puedes moverte ni disparar.
5. Al final, el argumento se vuelve demasiado culebrón.
4. Muchos puzzles resultan demasiado fáciles porque el juego ofrece más pistas de las necesarias.
3. Es demasiado corto.
2. ¿Dónde está la capacidad multijugador?
1. Aunque *MGS* sea el mejor juego de la historia, el juego perfecto no existe ni existirá nunca.

sabe dónde vas a atacar y esquiva tus disparos. ¿Qué debes hacer? ¡Cambiar el controlador al segundo conector!

PlayStation sin fronteras

Uno de los mejores puntos del juego radica en cómo se rompen las fronteras entre el juego, el manual de instrucciones y la realidad. Por ejemplo, el antiguo instructor de combate de Snake le da consejos sobre cómo "tienes que controlar tus funciones corporales; nunca sabes cuándo va a comenzar una secuencia animada larga, así que tienes que estar preparado para quedarte delante de la tele durante largos ratos" (te está diciendo que vayas a cambiarle el agua al canario, vaya). En otro magnífico exponente de esta apuesta, cuando tienes que contactar con la chica vía códec, tus colaboradores no te indican la frecuencia de radio que debes sintonizar, sino que te explican que "está apuntada en la contraportada de la carátula del juego".

MGS utiliza muy pocas secuencias de vídeo real, pero lo hace con muy buen criterio.



Os presentamos a Meryl, alias el bombonsito de Alaska.

Este planteamiento, que de entrada ya es muy original, está puesto en práctica de una forma genial en dos de los momentos cumbre de la partida: la ya famosa escena de la tortura y el enfrentamiento con Psycho Mantis. Cuando Revolver Ocelot se dispone a torturarte, te explica con todo detalle qué botones tienes que usar para resistir la tortura y, a continuación, añade "...y si mueres, aquí no podrás apretar 'continuar', amigo mío".

Cuando te las ves con Psycho Mantis, éste penetra en tu mente para analizar tu personalidad. Además de contarte cosas sobre el pasado de Solid Snake, lee las partidas que tienes grabadas en la tarjeta de memoria y te espeta frases como "veo que eres un tipo prudente porque has guardado la partida a menudo" o "eres descuidado: has grabado muy pocas veces", aparte de otras sorpresitas.

No es metal todo lo que reluce

¿Significa todo esto que *Metal Gear Solid* es el juego perfecto? La Redacción de *PlanetStation* está dividida al respecto; uno de los que opinan que sí es el Conde Drako –nuestro superredactor, también conocido como Víctor Carrera–, que ha escrito el recuadro *Hideo, queremos un juego tuyo* y la lista de diez motivos por los que *MGS* es perfecto. Al otro lado de la disputa, el cabecilla es un tal Truji que dice ser el director de *PlanetStation*; asegura que, aunque *MGS* bien podría ser el mejor título de la historia, no es un juego 100% ideal, y lo justifica con sus *10 motivos por los que MGS no es el juego perfecto* y con este artículo que ha escrito de su puño y letra.

El sistema de control es mucho mejor que el de *Tenchu*, la única otra aventura de "acción sigilosa" que hemos visto antes que *MGS*, aunque comparte con éste alguno de sus defectos. El más importante es que Solid Snake no puede moverse cuando utilizas la vista en primera persona, lo que dificulta mucho las cosas en algún momento y es una pena porque, si pudiera hacerse, el juego cobraría una nueva dimensión. Otro problema es el cambio de direcciones que se produce cuando Snake se agacha o se agazapa tras una pared, que provoca más de un susto al jugador. Por último, es extraño que el control analógico no sea sensible a la presión; a pesar de encontrarse en el más hostil y claustrofóbico de los territorios enemigos, Snake se pasa toda la partida corriendo como un loco de un lugar a otro, cuando sería más lógico y conveniente que el chico se limitase a caminar cuando uno mueve el stick a medio camino y que se lanzase a la carrera sólo al girar a tope el champiñón.

Otra de las cosas que podrían haberse mejorado es la perspectiva cenital. Este ángulo de cámara resulta cansino al cabo de un tiempo y, en muchas ocasiones, no presenta en pantalla a los enemigos hasta que estás al lado de ellos. El resultado: en bastantes tramos de la partida acabas jugando con la vista puesta en el radar y sin mirar el escenario. Si salta la

HIDEO, QUEREMOS UN JUEGO TUYO

"¿Por qué es tan bueno *Metal Gear Solid*?". Ésta es una pregunta que planteáis una y otra vez en vuestras cartas y, la verdad, no es una cuestión que tenga una respuesta fácil. ¿Quizá sea por sus gráficos? La verdad es que la apariencia del juego es excelente, pero no dudamos que con el tiempo será superada (aunque quizá no en el soporte PlayStation). No, *Metal Gear Solid* no será recordado en el futuro por sus cualidades técnicas.

Si este videojuego es tan especial es porque cuando juegas tienes la extraña sensación de que estás ante algo más que un simple conjunto de música, gráficos, argumento y rutinas de programación. En pocas palabras: *Metal Gear Solid está vivo*. Y eso, queridos lectores, no se puede explicar: hay que experimentarlo en persona. No sabemos si será por la inteligencia artificial de unos enemigos que duermen, estornudan y siguen tus pisadas en la nieve con un realismo pasmoso, o si todo se debe al magnetismo del argumento más adulto y retorcido que se ha visto en la historia del software, pero lo cierto es que cuando pongas tu copia del juego en la consola vivirás tan a fondo tu aventura que al cabo de unas horas responderás al nombre de Snake.

Señor Hideo Kojima: nos quitamos el sombrero ante usted porque ha puesto la primera piedra de lo que, con el tiempo, se puede convertir en el lenguaje narrativo de los videojuegos. Todos aquellos que consideran que jugar con una consola es una infantil pérdida de tiempo deberían probar *Metal Gear Solid*. Seguro que al cabo de unas horas ya no estarán tan seguros de sus argumentos.

alarma y deja de funcionar el radar, en cuanto entre en pantalla un enemigo ya estará disparándote, cosa que no contribuye demasiado a hacerte disfrutar del juego.

No nos entendáis mal: al lado de la grandeza de *MGS*, todo esto son sólo tonterías. *Metal Gear Solid* es tan bueno que no se ha librado de recibir nuestra puntuación máxima pese a que sí tiene un fallo (uno solo) de verdad: es demasiado corto. Pese a lo variados que son los *final bosses* (tienes que seguir una táctica distinta para vencer a cada uno de ellos) y a lo largos que son los diálogos y las secuencias animadas, un jugador medio puede acabar la partida tranquilamente en unas 15 horas. Para ver los dos finales, como puedes saltarte la mayoría de los diálogos y secuencias y acabarlo en cuatro horas o menos con la ayuda del dispositivo de invisibilidad (o la bandana de munición ilimitada, según sea el final que has visto la primera vez). Si el juego te gusta tanto como a nosotros y tienes superávit de testosterona (lo que ya no pueden decir todos los miembros de *PlanetStation*), puedes probar el modo 'difícil' (sin radar) y, una vez resuelto éste, el 'extremo' (sin radar y con todos los enemigos histéricos en estado de alerta), pero te aseguramos que resulta más frustrante que entretenido.



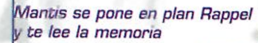
Juego de autor

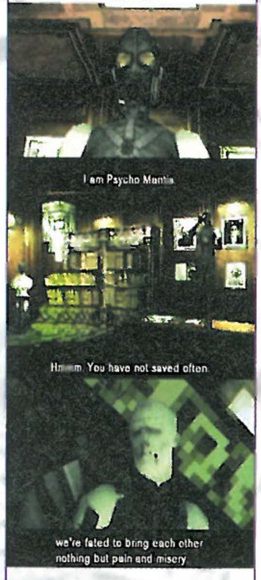
Pese a que *Metal Gear Solid* tiene imperfecciones aquí y allá, no insistiremos más en ellas porque sería hacer un deshonor al que posiblemente sea el mejor videojuego de la historia. En ninguna otra consola se ha visto anteriormente un motor totalmente 3D tan potente, tan versátil y tan bien aprovechado; recordemos que el 99% de las secuencias animadas de *MGS* no están en vídeo, sino que son generadas en tiempo real a través del sistema gráfico del programa. En sí mismas, estas magistrales escenas son lo más cercano a una obra de arte cinematográfica que haya salido en un videojuego (con zooms, cambios de plano, travellings y muchos otros trucos propios del Séptimo Arte). Los diálogos, por su parte, son los mejor pensados que jamás han salido de una máquina de videojuegos.

El entorno del juego es igual de increíble. Los guardias enemigos estornudan, bostezan, se duermen de pie e incluso puedes pillar a uno por la espalda mientras echa una meadita en el lavabo... aunque tampoco son tontos: podrán oír tus pasos cuando pises un charco y seguirán las huellas que dejes en la nieve. El sonido varía en función del lugar donde te encuentres: si estás bajo la nieve en campo abierto, los disparos sonarán amortiguados, y si estás en una sala cerrada, provocarán eco. Sobre el provecho que *MGS* saca de las vibraciones Dual Shock no podemos decir nada por el sencillo motivo de que no hay palabras lo suficientemente maravillosas para describirlo: hay que ver –o, más bien, sentir– para creer.

Hideo Kojima y su equipo de diseñadores no solo tienen el mérito de haber conseguido todos estos logros técnicos, sino también el de haberlo hecho con un estilo totalmente original y distinto a cualquier otra cosa que se haya visto antes. Por si fuera poco, todo esto está redondeado con toneladas de sorpresas y pequeñas variaciones que darán que estamos seguros de que darán que hablar en la sección *Al habla* de *PlanetStation* durante muchos meses. Por todos estos motivos, si algún juego se merece nuestra puntuación máxima de cinco planetas, ése es *Metal Gear Solid*.

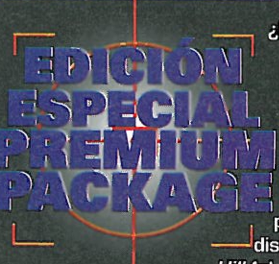



Mantis se pone en plan Rappel y te lee la memoria



En la secuencia final te aguardan unas cuantas sorpresas jugosas.





¿Recordáis la edición japonesa de lujo de *Metal Gear Solid* que vimos en el número 4 de *PlanetStation*? Pues ¡también saldrá en España! El cuaderno especial con ilustraciones y demás material sobre *MGS* vendrá traducido al castellano, junto con la edición en español del juego, el compacto de la banda sonora (que también se podrá comprar por separado en tiendas de discos), el CD de demo de *Silent Hill* (el juego de terror con el que próximamente nos horrorizará Konami), una camiseta, unos sobres con postales coleccionables, la chapa de identificación militar, un mega-póster de 100 x 70 centímetros y una tarjeta de memoria.
El precio previsto para este paquete es de 13.900 pesetas, aunque algún importante establecimiento comercial ha anunciado ofertas especiales para los primeros compradores. Se trata de una serie limitada para coleccionistas, así que si lo quieres comprar, ya puedes prepararte para hacer cola en la puerta de la tienda el día que finalmente se ponga a la venta *Metal Gear Solid*.

METAL GUÍA

Seis miembros de la antigua unidad de ***Snake***, ***Fox Hound***, han ocupado una **instalación** de **armas nucleares** y amenazan con disparar una de ellas a menos que se cumplan sus demandas. Equipado sólo con unos prismáticos, **un paquete de cigarrillos** y un dispositivo de comunicaciones, afrontas la misión con el tiempo en tu contra sabiendo que la salvación del mundo está en tus manos.

MOVIMIENTOS EXTRA DE SNAKE

Además de todos sus movimientos normales, Snake se reserva unos cuantos especiales en la manga.

A **De espaldas a la pared** – Mantén pulsada la cruceta (o, mejor, el champiñón) contra el muro. Snake se apoyará contra él. Pulsa la cruceta mientras está apoyado y andará de lado. Si pulsas ×, Snake se agachará.

B **El golpecito** – Aguanta la cruceta contra la pared mientras pulsas ●. Snake golpeará la pared, atrayendo la atención del enemigo.

C **Estrangulamiento** – Ve despacito detrás de un guarda enemigo y pulsa ■ sin soltarlo. El guarda se convertirá en tu escudo. Puedes desplazarte, pero al poco rato el guarda intentará zafarse, así que pulsa y aguanta de nuevo el botón ■ para afianzar tu presa.

D **Rompecuellos** – Ve detrás del enemigo y pulsa ■. Sigue dándole toques a ■ (entre 5 y 10 veces) hasta que Snake le parta el cuello al pobre tipo.

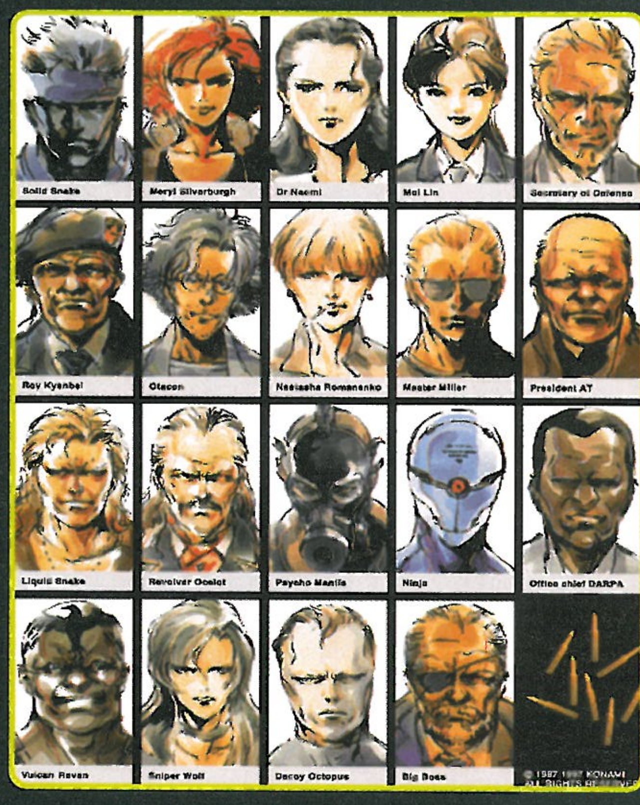
E **Proyección por el hombro** – Dale un toque a ■ (marcando al mismo tiempo una dirección) para lanzar al enemigo por encima del hombro de Snake.

F **Correr y disparar** – Pulsa y aguanta ■ cuando equipes a Snake con el FA-MAS o el Socom. Mantén ■ pulsado y Snake correrá y disparará simultáneamente.

G **Paso lateral en primera persona** – Mientras miras en el modo de primera persona (▲), pulsa L1 dar un paso lateral a la izquierda y R1 para hacerlo a la derecha.

H **Nikita en primera persona** – Al disparar el lanzamisiles Nikita, mantén pulsado ▲ tras lanzar uno para tener una perspectiva en primera persona. Con esto se facilita un montón el control del misil.

I **C4 en la espalda del enemigo** – Cuando estés equipado con C4, pulsa ■ mientras marcas la dirección correspondiente para colocar el pedazo de plástico en la espalda del enemigo. Aunque te detecte, no podrá hacer nada para evitar la explosión.

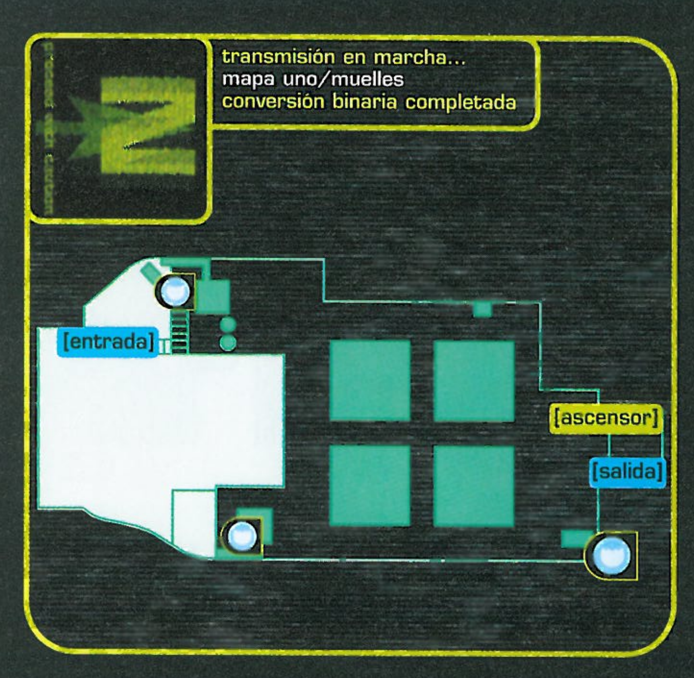


Los protagonistas de Metal Gear Solid *reúnen más nacionalidades que el Barça y el Madrid juntos.*

NOTA DE REDACCIÓN

Esta guía está elaborada en base a la versión americana de *Metal Gear Solid*. Dado que en el momento de escribir este reportaje no estaba disponible aun la versión traducida al castellano, es posible que algunos nombres (de lugares, objetos, etc.) no coincidan con los de la copia del juego que finalmente se está comercializando desde el pasado día 12 de abril en nuestro país.





EL MUELLE

Snake empieza en el rincón sudeste del puerto. En el agua de debajo hallarás la primera de las tres raciones. Píllatelo. Ve entre la cañería y el tanque de agua. Agáchate y arrástrate bajo la cañería. Para empezar, hay dos guardas patrullando esta área; en breve llegará un tercero en el ascensor. Ve contra la pared de delante. Espera a que el guarda que se pasea entre la pared y el grupo de cajas de la izquierda se acerque lo bastante. Luego, cuando se gire, deslízate detrás de él y agárralo por el cuello. Rómpeselo antes de que intente forcejear para liberarse. Si lo has hecho bien, no podrá alertar al otro guarda, sobre todo cuando le hayas desnucado; además, recibirás una ración.

El otro guarda suele estar patrullando el bloque de cajas que queda más hacia el Este, así que acércate con cuidado de no pisar ningún charco: esto alertaría al guarda y provocaría una rápida respuesta por su parte. Ahora debes aguardar a que llegue el tercer guarda en el ascensor. Esto acostumbra a ocurrir poco después de que brille en pantalla el rótulo de "Subdirector" (Assistant Director). Elimina al guarda restante de la misma manera que con los dos anteriores. Si encuentras cualquier problema –por ejemplo, que el guarda o guardas se enteren de tu presencia– puedes zambullirte en el agua mediante la abertura de las barreras que hay al borde del agua.

Con los tres guardas eliminados, vete al ascensor que hay al Norte de los muelles, que te subirá a la siguiente sección.

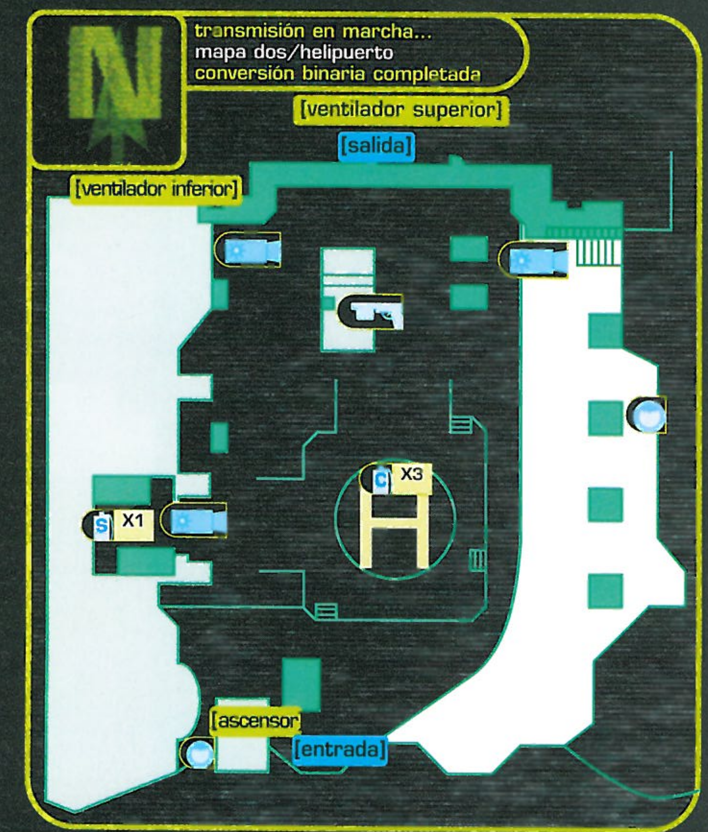
EL HELIPUERTO

Si necesitas una ración, hallarás una a la izquierda del ascensor. Justo al Norte de tu punto de partida encontrarás la zona de aterrizaje del helicóptero; ignórala de momento y sigue por el Este a la sección de la nieve. Por si te hace falta, hay una ración cerca de la tercera caja de la derecha. Pero al loro: tus pisadas alertarán a los guardas.

En vez de eso, corre a las escaleras del lado Este de la zona de aterrizaje del helicóptero. Espera hasta que se abra un camino entre los focos y corre hacia el otro lado, recogiendo en el proceso las tres granadas de interferencias electrónicas (Chaff Grenades x3). Sigue corriendo en dirección Oeste a una sala pequeña. Aquí Snake descubrirá por primera vez una cámara de vigilancia. Para evitar que detecten a nuestro héroe, agáchate y arrástrate junto a las cajas hacia el rincón izquierdo superior de la sala. Cuando la cámara gire para enfocar la puerta, corre a agarrar las tres granadas de concusión (Stun Grenades x3) y vuelve enseguida adonde estabas. Agáchate y arrástrate una vez más para salir de la sala. Al Norte de la zona de aterrizaje encontrarás un camión. Evitando a los guardas, salta dentro de él y agénciate la pistola Socom de la parte de atrás. Tu siguiente tarea es penetrar en el complejo por medio de uno de los dos respiraderos, ubicados al Noroeste (rincón) y al Norte (plataforma superior) del helipuerto. El más seguro es este último.

Sube por las escaleras de la sección al Nordeste del helipuerto –sorteando cámaras y guardas en el proceso– y avanza al Oeste hasta hallar el respiradero. Antes de entrar, el coronel Campbell te llamará por el Codec. Una vez que hayas hablado con él, agáchate y métete a rastras en el respiradero.

Avanzando por el respiradero llegarás a un enrejado. Entonces el juego pasará a una breve secuencia de vídeo en la que dos guardas hablan acerca del jefe de DARPA y un intruso desconocido. Sigue el estrecho pasadizo hasta llegar a un agujero en el respiradero. Además justo después hay una ración. Déjate caer.







EL HANGAR DE TANQUES







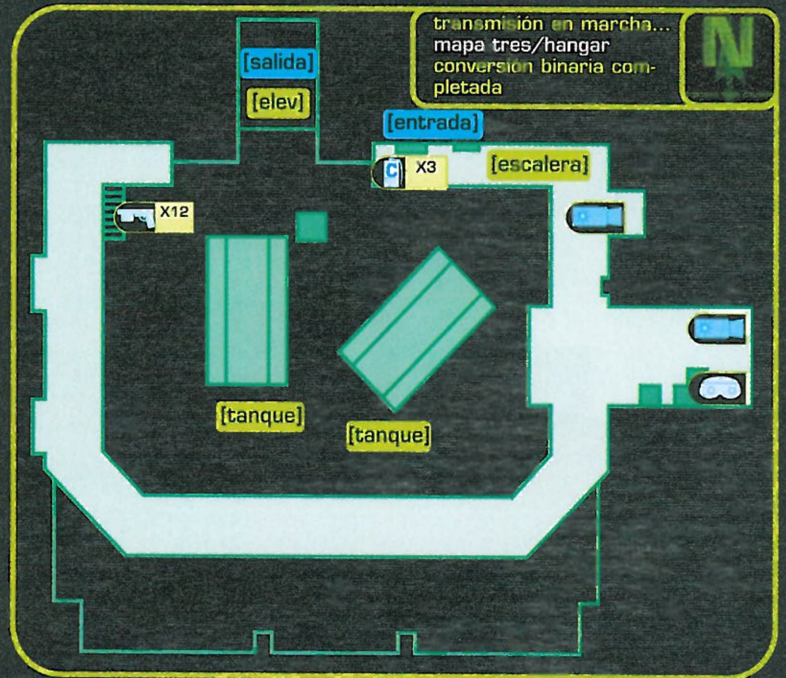


Snake sale del respiradero y baja al fondo de la escalera. Acércate al extremo izquierdo de la plataforma y recoge las tres granadas de interferencias. Nota: si no has usado ninguna de las de la sección previa, verás un mensaje que dirá "Al completo" (Full).

Sigue el camino metálico hacia el Este y luego al Sur por la plataforma –colándote ante la cámara de vigilancia en el proceso– hasta llegar a la gran sala de la derecha. Ten cuidado al entrar en ella, ya que hay otra cámara de seguridad colocada en el muro de enfrente. Aquí hallarás las gafas térmicas (Thermal Goggles). Hazte con ellas.

Sigue por la plataforma hasta estar en el lado Oeste del hangar. Síguelo en dirección Norte hasta llegar a otra cámara y a unas escaleras que bajan. Tómate tu tiempo para superar la cámara (no querrás invitados indeseables, ¿verdad?). Cuando llegues al fondo de las escaleras, corre detrás de ellas (rincón Noroeste) y recoge las balas de Socom (Socom/Bullet x12).

El siguiente paso es alcanzar el ascensor sin que te descubran. Éste se encuentra en la sección Norte del hangar. Si debes evitar a algún guarda, agáchate y ocúltate bajo los mismos tanques.



Cuando no haya moros en la costa, ve al ascensor y pulsa el botón de llamada (lado derecho); ten cuidado, porque tardará unos segundos en llegar y los guardas te podrían pillar. Cuando se abran las puertas, ve al panel de control de la izquierda. Baja la cruceta hasta "B1" y pulsa el botón.

LA CELDA







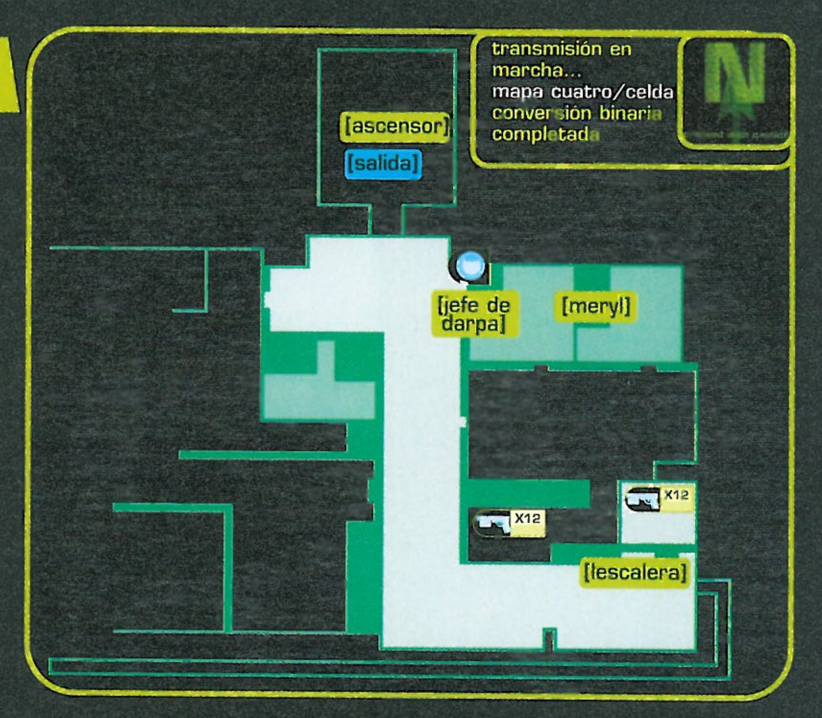


En cuanto sales del ascensor, Mei Ling te llama por el Codec y te informa sobre el jefe de DARPA. Cuando Snake haya acabado de tontear con Mei Ling, sigue el corredor por el Sur y luego por el Este hasta llegar a la escalera. Sube.

Ahora estás en otro respiradero. Esta vez, tu destino son las celdas de prisioneros. Tira para adelante. Llegarás a un respiradero lateral que da a la izquierda. Aquí abajo hallarás una caja de balas de Socom y un guarda haciendo aguas mayores en el lavabo. Tras recoger la munición, vuelve al respiradero principal (gira a la izquierda) y sigue adelante.

Te encontrarás una primera rejilla (después verás otra). Si miras por ella verás a Meryl haciendo abdominales encima de la cama. Sigue hacia el segundo enrejado y mira abajo. Es la celda del jefe de DARPA y, tras una larga secuencia de vídeo, oirás un alboroto que viene de fuera de tu celda.

Después de la secuencia de vídeo, tres guardas entrarán en el área por una puerta de seguridad. Usa tu sentido común y el Socom para matar a estos

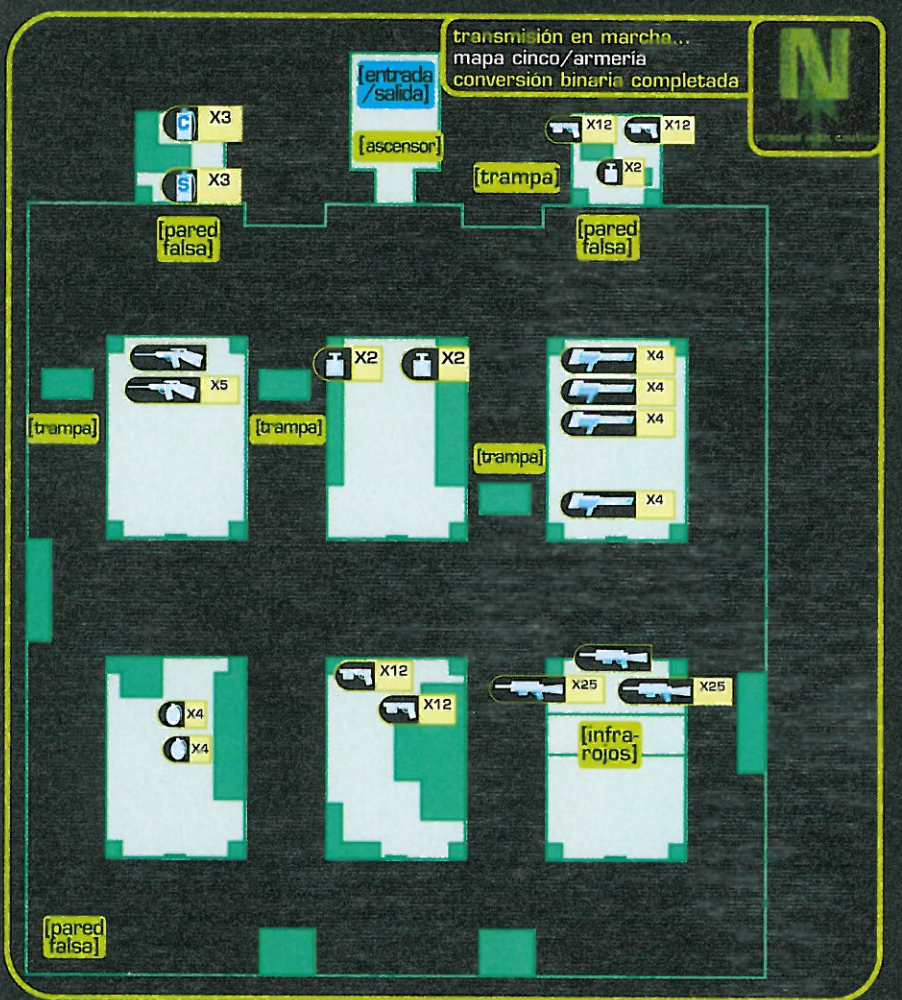


tipos y a los que los siguen. Tras el cuarto grupo, alguien lanzará tres granadas a la zona. Asegúrate de estar en el rincón superior derecho de la sala para que no te peguen ningún tiro. Elimina al último grupo y te obsequiarán con otra secuencia de vídeo.

Equípate con la llave-tarjeta de nivel 1 (Level 1 Keycard) y regresa al área de las celdas. En las dos salas que hay al Sur (despacho y lavabo), hallarás dos cajas de balas para Socom. Toma la munición, vuelve al ascensor y baja al nivel B2.



ARMERÍA













En esta área, además de seis almacenes, hay tres trampas en el suelo que conducen a una muerte segura: ¡la tuya! Puedes usar las gafas térmicas para ver las trampillas por ti mismo o bien comprobar el mapa correspondiente de cada lugar; si pasas corriendo a toda pastilla, se abrirán pero no caerás en ellas.

Equipado aún con la llave de nivel 1, entra en la sala superior del centro y recoge los dos paquetes de C4. Sal de esta sala y entra en la que hay justo debajo (inferior central) para rapiñar una caja de balas para Socom. Encontrarás dos cajas con 4 granadas en la sala del fondo a la izquierda.

Sal de la sala y vuelve al ascensor. Hay una parte endeble del muro a ambos lados del ascensor que da a unos objetos la mar de prácticos. Coloca el C4 contra la sección endeble, retírate y abre un agujero en la pared. Encontrarás tres granadas de concusión y otras tres de interferencias electrónicas en la sección del Oeste; la sección Este contiene balas para Socom y dos paquetes de C4 (con los que repondrás los dos que acabas de usar).

Ahora que reconoces una pared endeble al verla, encontrarás la salida de esta área en el rincón del Sudoeste. Vuela el muro y pasa por el boquete. Deberás encargarte de dos puntos débiles más: uno en la pared derecha hacia el fondo; el segundo en la pared lejana hacia la derecha. La explosión final te llevará al presidente Baker y al primer jefe... Revolver Ocelot.

JEFE: REVOLVER OCELOT

Revolver, el primer jefe al que te enfrentarás con tu fiel Socom, y por lo tanto el más fácil, intentará mantener las distancias todo el rato, y sólo se detendrá para recargar su arma. La clave para derrotarlo está en volver continuamente sobre tus pasos. Nunca lo persigas, porque estarías corriendo sin parar como en un episodio de Benny Hill.

Por ejemplo, si Ocelot corre en el sentido de las agujas del reloj hacia la parte superior de la sala, deberías correr en el sentido inverso a las manecillas hacia la parte superior de la sala. Cuando vuelva sobre sus pasos, tú haz lo mismo. Tras dos o tres retiradas, debería pararse a recargar el arma. Es entonces cuando tienes la oportunidad de pegarle un par de tiros. Ve repitiendo esta táctica hasta dejarlo sin energía y hará su aparición la secuencia de vídeo.

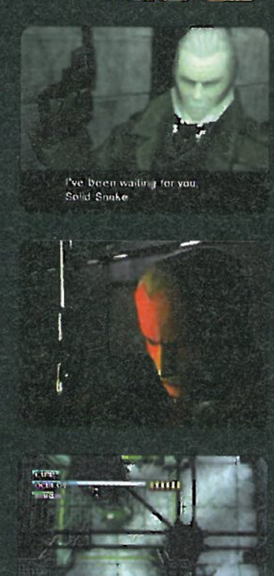
Consejo 1: evita siempre los alambres que rodean al presidente Baker; de lo contrario, ¡boom!

Consejo 2: arrástrate bajo los alambres para conseguir la tercera caja de balas de Socom x12.

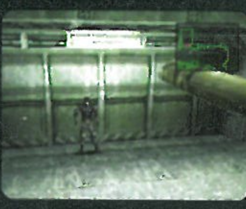
Consejo 3: al principio del duelo, Ocelot te soltará un par de frasecitas y tú podrás aprovechar para descerrajarle el primer par de tiros en el *body*.

DESPUÉS DE LA ARMERÍA...

Tras una secuencia de vídeo larguísima, deberás regresar a la sala principal de la armería. Con la tarjeta de nivel 2 que te dio el presidente Baker, ya puedes abrir la puerta que da a la sala inferior derecha. Ponte las gafas térmicas una vez dentro y verás los dos haces infrarrojos de seguridad (también puedes fumarte un pitillo para que el humo haga visibles los rayos, pero no te cuelgues porque cada caladita te resta un punto de vida). Arrástrate por debajo de ellos y toma el FA-MAS y dos cajas de balas de FA-MAS x25. Evitando a guardas y trampas, vuelve al ascensor y sube al primer piso: el hangar de tanques.





EL HANGAR DE TANQUES

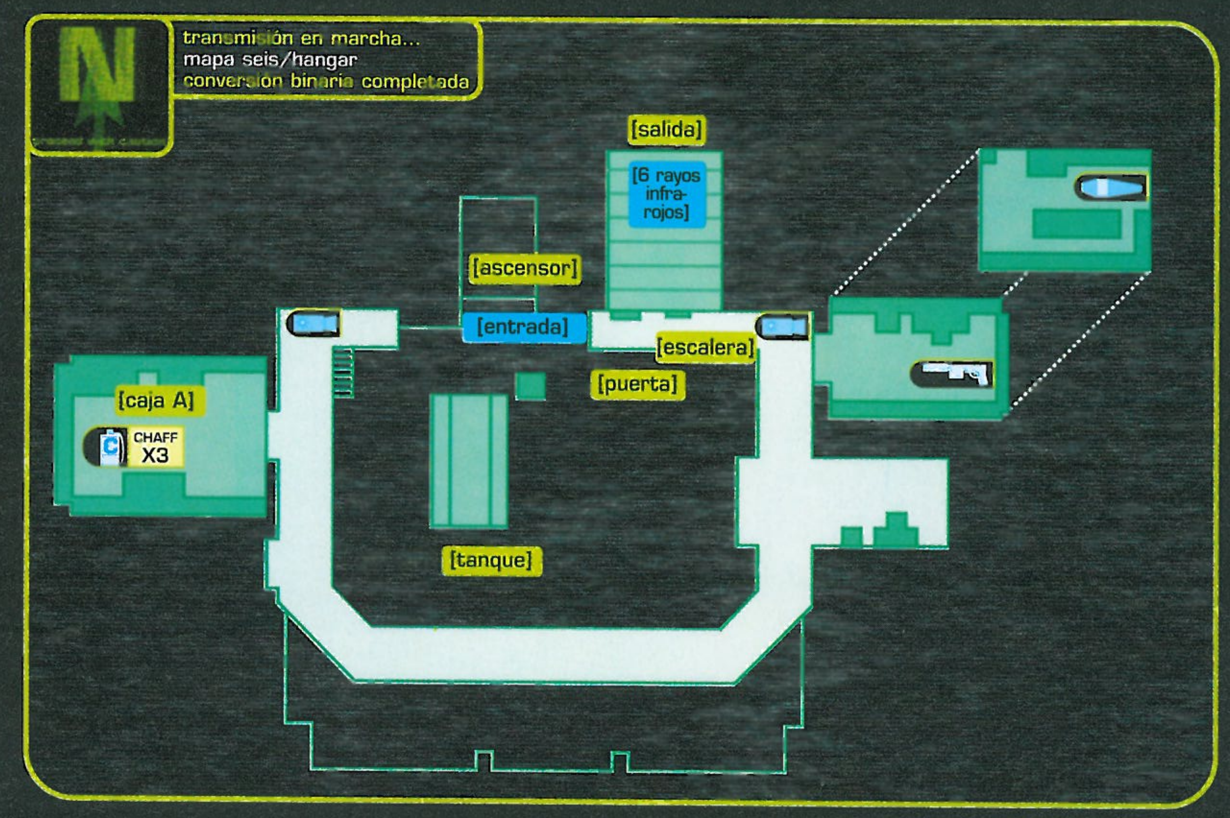
En tu segunda visita al hangar, observarás que el tanque de la derecha ha desaparecido (¿mmm?). Sal del ascensor y dirígete a la sala del Nordeste. Ten cuidado al entrar en esta sala porque al fondo hay un guardia dormido. También hallarás un silenciador (Supressor) para la Socom, lo cual significa que los guardas ya no oirán tu arma cuando dispares. Luego sube las escaleras y sigue la plataforma metálica –esquivando el guarda y la otra cámara, naturalmente– hasta la sala del rincón Nordeste (justo encima de la sala del silenciador). Aquí hallarás el detector de minas (Mine Detector) y una ración, por si te hace falta.

Deja la sala y sigue la plataforma de vuelta hasta el lado Oeste. Entra en la sala que hay justo arriba a la izquierda. Recoge las tres granadas de interferencias y la caja de cartón A (Cardboard Box/A). Activa el Codec (pulsa Select) y sintonízalo a la frecuencia 140.15 (la de Meryl. Tras un montón de zalamerías, Meryl te ayudará a abrir la puerta grande del lado derecho del ascensor.

No te impacientes, ya que deberás aguardar a que Meryl contacte contigo antes de bajar por las escaleras y meterte en la bahía de carga.

En cuanto recibas el mensaje, evita a los guardas mientras corres por el hangar para meterte en el compartimento de carga. Hay luces infrarrojas por toda la estancia, así que deberás usar las gafas térmicas una vez más.

Ve hacia la primera luz. Espera a que llegue a su punto álgido antes de correr por debajo de ella. Haz lo mismo con cada rayo infrarrojo. Cuando llegues al fondo del compartimento, equípate con la tarjeta de nivel 2 para abrirla y crúzala.








JEFE: VULCAN RAVEN

Este sector va de nieve. Primero debes ponerte de nuevo las gafas térmicas; así verás las minas Claymore debajo de la nieve. Ahora agáchate y arrástrate hasta cada uno de los cuatro Claymores de delante de ti para desarmarlos (con cuidadiiito). Hallarás un quinto justo a tu izquierda (Oeste), así como una ración.

Avanzando por el Norte hallarás el tanque que faltaba en el hangar. Lo conduce Raven, el segundo jefe. Usa granadas de interferencias para inutilizar el radar del tanque y lanza luego granadas al tanque, o dentro de él. Un impacto directo eliminará al primer guarda de un solo golpe. Y si no, bastará con dos piñas que le exploten cerca. Repítelo con el segundo guarda, que reemplaza al primero.

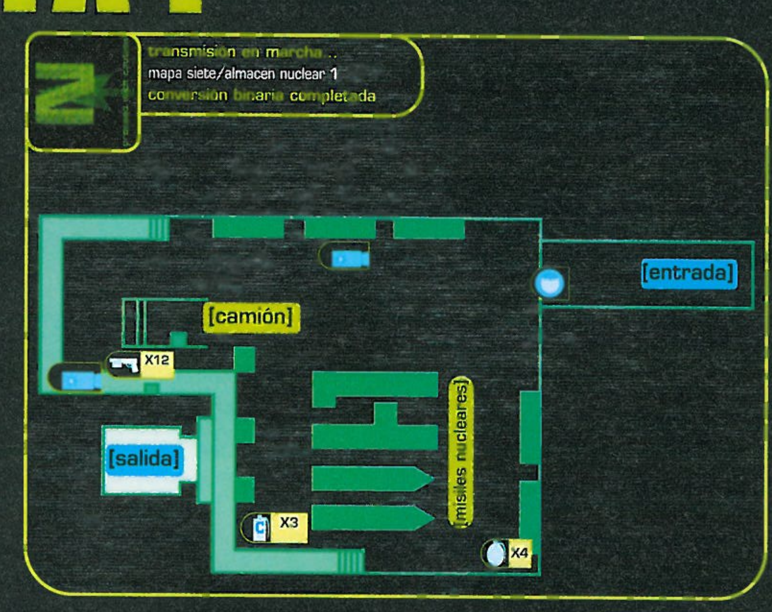
Una vez muertos ambos guardas –y con Raven aún oculto en el interior–, se activará otra secuencia de vídeo.



ALMACÉN NUCLEAR, PLANTA 1

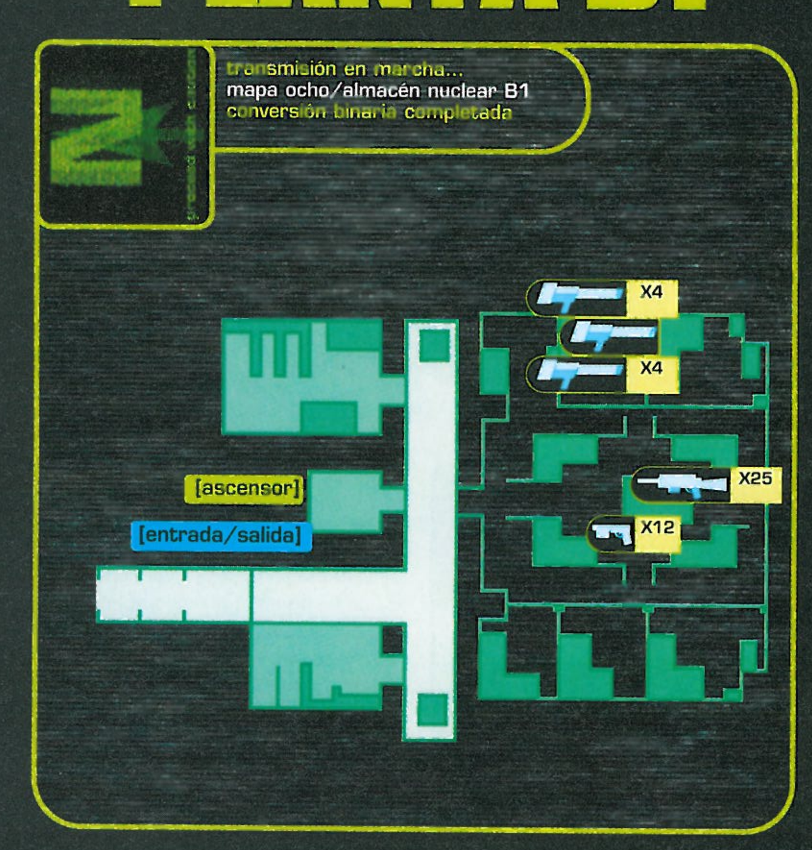
Lo primero es lo primero: corre por la plataforma estrecha de tu izquierda y recoge la ración; tras luchar con Raven, seguro que te hará falta. Vuelve por la plataforma y ve entonces a la puerta grande que está entreabierta. Agáchate y arrástrate por debajo. Mientras estás tirado, sería un buen momento para usar los prismáticos y comprobar el trazado y los movimientos enemigos.

Si te hacen falta algunos objetos, encontrarás una caja de balas para Socom cerca del rincón del Noroeste, granadas de interferencias en el rincón del Oeste y granadas convencionales en la esquina del Sudoeste. Ahora sube por las escaleras del Oeste y ve hasta el ascensor. Quizá tengas que volver sobre tus pasos y esperar a que el guarda se gire. Cuando se largue, métete en el ascensor y baja al nivel B1.





ALMACÉN NUCLEAR, PLANTA B1



Al salir del ascensor, la puerta principal está justo enfrente de ti. Pero antes de cruzarla, entra en la sala que hay al Oeste (los lavabos). Deslízate tras el guarda y pártele el cuello como una ramita; ¡ya no molestará a nadie más! Como de costumbre, si le pillas bien por sorpresa soltará un objeto al morir.

Sal de los lavabos y entra en la gran sala que hay frente al ascensor. Aquí hay un guarda más. Elimínalo con tu Socom silenciado y recoge luego las balas de Socom x12 y las de FA-MAS x25 (bajo la mesa del medio) de la sección más baja de la sala. En el rincón Nordeste de la sala encontrarás granadas de concusión y otra cosa más importante: el lanzamisiles Nikita (Nikita Launcher), que está en la sala de debajo (Este) junto con dos misiles Nikita x4. Una vez que te hayas hecho con ellos, vuelve al ascensor y baja al nivel B2.









Continuará...

Nuestra enorme guía de *Metal Gear Solid* continúa en el próximo número de *PlanetStation*, con muchos más detalles, mapas y consejos que te conducirán directo al final del primer disco





C3 RACING

LEJOS DE LA CABEZA DE CARRERA

Editor:	**Infogrames**
Distribuidor:	**Infogrames**
Precio:	**7.990 pesetas**

¡Qué verde era mi valle! En este paisaje sólo falta Heidi.

¿Estarán Thelma y Louise ahí dentro?



Ya podrían pintar unas líneas para marcar los carriles, ¡que tampoco cuesta tanto!

Hacer una crítica de *C3 Racing* no es tarea fácil debido a lo irregular que es este juego. Parece mentira que un mismo grupo de programación logre destacar notablemente en algunos aspectos para luego destrozar su creación con unos fallos de órdago. Pero vayamos por partes.

En la parte positiva brillan con luz propia los escenarios de los circuitos. Están elaborados con un realismo increíble y un grado de detallismo brutal. Es todo un gustazo ver en alta resolución los túneles, los estrechos riscos y los demás accidentes naturales que forman parte del recorrido. Sin duda, de lo mejorcito que hemos visto en este género. Otro punto que juega a favor de *C3 Racing* es el original comportamiento de la cámara, que se mueve al ritmo de los botes de nuestro coche. Es cierto que estos efectos los hemos visto en otros juegos a través de la vista interna del vehículo, pero en *C3* podemos disfrutar de la sensación de vaivén incluso con la toma desde el exterior de la carrocería.

Lo que no tiene perdón es el lamentable aspecto de los coches que conducimos. Sus texturas completamente planas son de una simpleza indigna de unos escenarios con los que, por cierto, no pegan ni con cola. ¿Para qué demonios sirve tener la licencia de fabricantes de primera línea como Peugeot o Renault si luego los vehículos tienen el aspecto de una lata de anchoas? Y el control tampoco es todo lo bueno que podríamos esperar. Cuando se va a más de 60 km/h, el manejo resulta bastante potable (aunque la sensación de velocidad no es nada del otro mundo), pero a la que colisionamos y perdemos velocidad, el coche tiene la misma maniobrabilidad que un carrito del Caprabo.

Newton no tenía razón

A todo lo dicho anteriormente hay que añadir que los efectos físicos no están demasiado bien realizados (un simple bache puede hacer que acabemos panza arriba) y que, encima, nuestro vehículo tiene la mala costumbre de quedarse atrapado en ciertos accidentes geográficos del circuito, un defecto que los programadores han intentado apañar mediante un botón que sirve para colocar nuestro bólido de nuevo en la carretera. Toda esta retahíla de defectos quedarían en un segundo plano si al menos el juego fuera divertido, pero la verdad es que resulta bastante monótono y, sobre todo, lento.

No queremos decir que *C3 Racing* sea un juego nefasto pero, para nuestro gusto, los defectos pesan bastante más que las virtudes. También es cierto que no ha jugado a su favor el hecho de que la versión definitiva del juego haya llegado a nuestras manos justamente en el mismo momento que maravillas de la adicción como la cuarta entrega de *Ridge Racer*. Si te acostumbras al caviar, es difícil que te apetezca zamparte un bocata de sardinas.



- ¡¡¡Apartad a las criaturas!!!
- No sufras, Carlos: los píxels pararán el golpe.



- **Buenos gráficos en los circuitos**
- **El efecto vaivén de la cámara**



- **Coches de pena**
- **Maniobrabilidad dudosa**
- **Poco excitante**

PUNTUACIÓN: 

RUNNING WILD

A CORRER COMO UN ANIMAL

Editor:	**989 Studios**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**6.990 pesetas**

Este frío tendría que estar prohibido, pero reproducirlo en un videojuego ya son ganas...

Los responsables de los dos primeros episodios de *Crash Bandicoot* han hecho un juego de carreras sin motores de por medio: en *Running Wild* los corredores funcionan por tracción animal. Y es que los competidores son unos animales antropomórficos que corren contando a dos patas. Entre los personajes disponibles, el jugador podrá encontrar algunos tan pintorescos como un toro hispánico, una cebra *punkie* o un extraño oso panda. Cada uno de ellos posee su propio estilo de carrera



¡He doblado demasiado en la curva! Mi destino como Panda está en seguir comiendo cañita de bambú.

diferente, así como distintas capacidades atléticas; si unos personajes destacan por su velocidad, otros lo hacen por su agilidad, fuerza o capacidad de salto.

En este juego no hay que buscar ni el Santo Grial ni salvar a la humanidad de un fin horrible; el único objetivo es llegar a la meta antes que nadie. Para ello hay que correr a toda pastilla, salvar los obstáculos con pericia y elegir el mejor momento para atacar a los contrincantes. *Running Wild* incluye seis escenarios tan diferentes como un paraje helado, una jungla, un volcán activo o una ciudad nocturna,



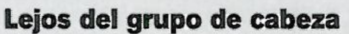
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION2

¿DÓNDE ESTÁ SCHUMACHER?

Editor:	Ubi Soft
Distribuidor:	Ubi Soft
Precio:	7.995 pesetas

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 es un nuevo simulador de conducción (tal como astutamente habréis deducido de su grandilocuente nombre) que aparece en el mercado con la pretensión de coronarse nuevo rey de la Fórmula 1 en PlayStation. Teniendo en cuenta que el último título sobre esta competición editado por Psygnosis, *Formula 1 98*, no ha satisfecho a todo el mundo, sería razonable pensar que *Monaco Grand Prix* tiene buenas perspectivas de ventas. Pero el juego arrastra un lastre que pesa sobre el producto final como una losa: no tiene licencia de la FIA (Formula 1 Administration Limited). Esto significa que no dispone de las escuderías oficiales ni de los nombres reales de los pilotos de la competición, por lo que una buena parte del realismo se ha quedado en la cuneta.

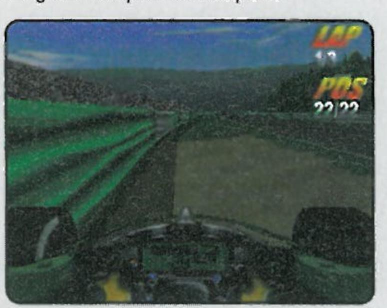
Una auténtica pena, ya que desde el punto de vista técnico este título no está nada mal. Los gráficos fluyen con soltura y tienen una buena resolución de pantalla, el efecto de vibración del Dual Shock está bien aprovechado, la conducción del coche es correcta... pero, ¿para qué vamos a engañarnos? Lo que quiere un buen fanático de la Fórmula 1 es correr a bordo de un Ferrari y competir codo con codo con Schumacher, y eso no se puede encontrar en este título (a menos que por propia iniciativa uno cambie todos los nombres de pilotos y marcas y lo grabe en su tarjeta de memoria). Los programadores cuentan con la licencia del Grand Prix de Mónaco, pero no creemos que este triste sucedáneo pueda convencer a ninguno de los usuarios que busquen, antes que nada, realismo.



Lejos del grupo de cabeza

Con este inconveniente, a *Monaco Grand Prix* no le queda más remedio que buscar un público al que le guste los juegos de conducción en general, sin importarle las licencias. Lo malo es que aquí también lo tiene bastante crudo, ya que en la PlayStation hay gigantes de conducción de la talla de *Gran Turismo* y *Ridge Racer Type 4*. En comparación con estos títulos, ni los escenarios están a la altura (son más bien sosos), ni la jugabilidad es lo bastante trepidante. En pocas palabras: *Monaco Gran Prix* no alcanza los méritos suficientes para entrar en la primera división de los juegos de carreras.

Aun así, encierra algunos buenos detalles que nos han gustado. El modo de dos jugadores a pantalla partida, por ejemplo, es bastante bueno, y además pueden jugar cuatro usuarios a la vez mediante cable de enlace. Así pues, *Monaco Gran Prix* puede ser al menos un título interesante para aquellos a los que les guste competir en compañía.



¡Es que me dejáis solo, leche, es que me dejáis solo...!

- Buen modo multijugador
- Técnicamente correcto



- Sin escuderías reales
- Sin pilotos reales
- Queda lejos de los mejores juegos de conducción



PUNTUACIÓN:



¿Es un coche-rana, o es que se le han atragantado las magdalenas?



Ya está el chulillo de turno levantando polvo.



El impacto se ha cargado el enfoque de la cámara, está claro.

---

todos ellos repletos de innumerables obstáculos y de power-ups de todo tipo.

Durante la competición, verás en pantalla datos como la vuelta y la posición en la que te encuentras, el tiempo por vuelta y la velocidad. Como suele suceder en títulos como éste, lo más divertido es la opción multijugador para 2, 3 o 4 jugadores en pantalla partida, aunque existen otros guiños como los espectaculares empujones que se pegan los personajes en la pantalla de selección.

La mayor parte del tiempo, el ángulo de visión no está mal.

Los gráficos tridimensionales de *Running Wild* evolucionan con suavidad y fluidez. Sin embargo, se aprecian errores ocasionales de redibujado y la cámara presenta a veces un ángulo de visión demasiado limitado. Aunque no es muy original, *Running Wild* tiene sus alicientes (personajes divertidos, gráficos fluidos o modo multijugador) y, al carecer de escenas de violencia y muerte, es apto para todos los públicos.



El último de la carrera. ¡Pero mueve el culo, hombre!



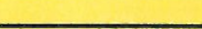
Un título para todos los públicos. Es decir: no esperes ni sexo, ni violencia ni rock'n'roll.



- Personajes simpáticos
- Opción multijugador divertida
- Para todas las edades



- Pocas opciones y variedad
- Errores gráficos puntuales
- Poco original



PUNTUACIÓN:

ROLLCAGE
EL HEREDERO UNIVERSAL DE *WIPEOUT*



Una hoguera en plena noche, ¡qué romántico! Aquí la música de fondo es el Kumbayá.



Siempre hay una luz al fondo del túnel.



Una puesta de sol, palmeras... ¡Y nosotros aquí trabajando!

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Psygnosis
Precio: 8.490 pesetas

¡Por fin Psygnosis ha visto la luz! Durante los dos últimos años, la compañía de la lechuza nos ha estado apedreando con inventos de dificultad injugable de *O.D.T.* (¡aaargh!) o engendros de la talla de *G-Police* (¡puffff!), pero tras ver este fenomenal *Rollcage* le perdonamos incluso las horas de aburrimiento que nos proporcionó *Rascal* (¡¡piedad!!). *Rollcage* retoma el mejor espíritu de Psygnosis, es decir, aquel que encumbró al Olimpo de los videojuegos a esa maravilla llamada *WipeOut 2097*. Al igual que en este mítico título, en *Rollcage* también participamos en una carrera futurista en la que corren vehículos armados hasta los dientes, pero esta vez controlamos un extraño vehículo 4x4 en lugar de una nave voladora.

La cualidad más original de nuestro coche es que, cuando coge velocidad, es capaz de pegarse a las paredes e incluso correr por el techo boca abajo. Al principio el control puede parecer un tanto anárquico, pero cuando nos acostumbramos a la endiablada velocidad y aprendemos a utilizar correctamente el botón círculo (que hace dar media vuelta al coche), jugar resulta bastante sencillo.

Una vez dominados los controles nos podremos deleitar con el juego de carreras más salvaje y explosivo que se ha visto hasta la fecha en PlayStation. La sensación de vértigo que proporciona el motor 3D corta el hipo. Los efectos gráficos de las armas (con deformaciones de pantalla incluidas) son para quitarse el sombrero. Los escenarios están magníficamente diseñados y tienen multitud de elementos preparados para que los hagamos saltar por los aires. Resumiendo: que se deberían incluir pastillas tranquilizantes con el juego para evitar alteraciones nerviosas en los usuarios sensibles.



El pobre está que se sube por las paredes. Literalmente.

Para todos los públicos

Sin embargo, lo más importante de *Rollcage* no es nada de lo dicho hasta ahora; su mejor baza es que, a diferencia de los últimos títulos de Psygnosis, engancha al usuario desde la primera partida y, además, posee una curva de aprendizaje muy bien diseñada. Los enemigos tienen la dichosa manía de decorar tu carrocería con sus misiles, pero también acostumbran a estrellarse durante la carrera, lo que te brinda alguna posibilidad de triunfo. Vamos, que para avanzar en el juego no hace falta ser una supercomputadora infalible, sino que basta con que seas un simple ser humano.

A todas estas virtudes hay que añadir un modo de dos jugadores mediante el sistema de pantalla partida y dos niveles de dificultad distintos para que el juego se adapte al grado de habilidad del usuario. Por último, aunque el nivel de calidad de la banda sonora es inferior al de la saga *WipeOut*, está elaborada por intérpretes de renombre, como Fatboy Slim,. La conclusión es obvia: con *Rollcage* tendrás diversión para rato, sobre todo si no te va el realismo de otros simuladores de conducción.



- **Velocidad de órdago**
- **Anarquía sobre ruedas**
- **Dificultad aceptable**



- **A veces resulta confuso**
- **Por qué Psygnosis no hace más juegos como éste?**



BUGGY
CUATRO RUEDAS CON TRACCIÓN Y SIN ATRACCIÓN



Por increíble que parezca, esto es el menú.



Típico dominguero que se dedica a ensuciar la carretera con pintura.

Editor: Gremlin
Distribuidor: Infogrames
Precio 6.900 pesetas

Aterriza en nuestra Play un juego que pretende convertir nuestros controladores en mandos de radiocontrol. En *Buggy* 'radiocontrolaremos' las evoluciones de estos simpáticos coches con antena incluida a través de curiosísimos y coloridos circuitos. Con una atmósfera infantil y la concepción de un *Micromachines* al uso, tenemos un título sin pretensiones que promete sencillez.

Sólo contamos con la cruceta direccional y los botones de aceleración y marcha atrás, aunque el buggy también puede manejarse con los dos sticks analógicos. Para tener una oportunidad ante los tres rivales que encontramos en carrera, los diseñadores han optado por un curioso sistema de power-ups. Se trata de ir pasando por distintas 'metas' con un color determinado e ir combinando colores para obtener extras, como velocidad o invisibilidad.

De entrada tenemos sólo cuatro vehículos para elegir, número que se amplía al ganar carreras o descubrir zonas secretas. Pero si a los accidentados circuitos que impiden ver el próximo tramo les añadimos un acusado pop-up (aparición súbita) en la generación de polígonos, tenemos como resultado un juego en el que los toques de originalidad en el planteamiento se ven sobrepasados por la mediocridad técnica. Mejor que busques la diversión en un radiocontrol de verdad.

ET ha cambiado la bici por un buggy y ha dejado a Eliot en la estacada. Desde el primer momento supimos que le traicionaría.



- **Luz y colorido por doquier**
- **Power-ups originales**
- **Control sencillo (que no fácil)**



- **Acusado *pop-up***
- **Acceso a los menús *demasiado* original**
- **Básicamente mediocre**



SENSIBLE SOCCER
LA COPA DEL HORROR

Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center
Precio: 7.990 pesetas

A mediados de los noventa, con el Mundial de fútbol de Estados Unidos '94 en ciernes, el mundo del videojuego asistió a la ya clásica avalancha de simuladores del deporte rey que precede a este tipo de eventos. Entre el barullo, los usuarios de algunas de las plataformas de videojuegos del momento –PC, Amiga, MegaDrive, SNES, Atari...– disfrutamos de lo lindo con un título que, aun sin contar con una gran realización técnica, logró destacar por su enorme jugabilidad. Estamos hablando del fenómeno *Sensible Soccer*, que ha decidido por fin dar el salto a nuestra consola gris.

Sin embargo, lamentamos decir que, en vista del resultado final, hubiéramos preferido que este título se quedara tan sólo en un grato recuerdo de otros tiempos. En esta nueva versión contamos con un total de... ¡3! cámaras diferentes que nos permiten seguir las evoluciones de unos jugadores pequeños mediante unos gráficos poco detallados y difuminados. El apartado sonoro también está a la altura: amenizan los partidos los comentarios de un único locutor –con un limitado repertorio– y el apoyo de un público monocorde.

No te engañes: este superdeformed sólo aparece en la curiosa intro.

Brasil 0 – San Marino 6

Nada de esto nos debería preocupar si la jugabilidad que ha caracterizado a *Sensible Soccer* se mantuviera intacta, pero prepárate para sufrir resultados como el del titulillo que encabeza este párrafo (¡verídico!), mientras intentas mantener el balón más de dos segundos. Para manejarte sólo cuentas, aparte de la cruceta direccional, con dos botones –correr y chutar–, por lo que a la hora de realizar un pase hay que mantener apretado el botón (¿qué costaba incluir otro específico para la función de pase?). El único atractivo de este sistema de control es la posibilidad de variar en el aire la trayectoria del balón, una opción que permite hacer disparos con efectos imposibles sin mucha dificultad.

Lo más destacable de *Sensible Soccer* es la gran cantidad de competiciones en las que podemos participar, el editor de jugadores, un completo editor de competiciones y la posibilidad de crear y ejecutar nuestras propias jugadas ensayadas. Aunque, una vez en el terreno de juego, de poco sirve llevar una camiseta gris o una rosa con topos lilas cuando se tienen más goles en contra que paciencia a favor.



- Qué tiempos aquellos...
- El editor de competiciones
- Es fácil hacer efectos imposibles



- Pobre realización técnica
- Deficiente control del pase
- Cámaras despistadas
- Porteros lelos y empanados

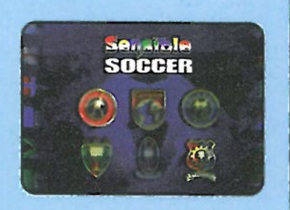
PUNTUACIÓN:



La cámara cenital es, sin duda, la mejor para apreciar lo poco bueno de este Sensible.



Dónde está el balón? Ni nosotros, ni el jugador, ni el cámara lo saben.



Lo único "sensible" del juego es la fibra que ha tocado a sus muchos seguidores.

NHL FACE OFF 99
TRAS LA ESTELA DE EA

Editor: 989 Studios
Distribuidor: Sony
Precio: 6.990 pesetas

La serie *NHL Face Off*, pese a ser una buena opción de compra, siempre ha quedado eclipsada por los simuladores de hockey sobre hielo de Electronic Arts. Pues bien, es un placer para nosotros comunicar que *NHL Face Off 99* ha logrado, como mínimo, igualar a los títulos de NHL de EA. Para lograrlo, los chicos de Sony no se han cortado ni un pelo y han hecho suyas todas las virtudes que vimos en *NHL '98*.



Se hacen los hombrecillos porque tienen a las churris en las gradas. Patético.

Face Off 99 es rápido, posee una buena realización técnica y engancha al jugador desde el principio. Si le hemos de achacar algún defecto es que quizás se ha dejado influenciar demasiado por los títulos de Electronic Arts, ya que encontramos en él elementos idénticos: hay peleas entre los jugadores, suenan himnos nacionales antes de los encuentros, se pueden eliminar reglas de juego para agilizar los partidos... Vamos, que ambos títulos se parecen como dos gotas de agua y, encima, los dos cuentan con las licencias de los equipos de la liga NHL (National Hockey League) de Estados Unidos y Canadá.

También es cierto que, si los comparamos, *Face Off* sale perdiendo en algún aspecto: los efectos de sonido, por ejemplo, son bastante toscos y no están en consonancia con la crudeza de este deporte; y los jugadores, a pesar de que cada uno tiene sus propios rasgos faciales, parecen padecer una epidemia de paperas (¿qué demonios les habrá causado esa lamentable hinchazón facial?). Eso por no hablar de la súbita transformación de los jugadores poligonales en cartones coloreados cada vez que entran en el banquillo.

Pero bueno, todo eso no son más que pequeños defectillos que se pueden pasar por alto en un juego que da la talla y que tiene un precio muy competitivo (cosa que no siempre se puede decir de los títulos de EA). *NHL Face Off 99* vuelve a demostrar que el hockey es, junto con el baloncesto, el deporte que mejor se adapta a las posibilidades de una plataforma de videojuegos.



- Muy rápido
- Adictivo
- Peleas y violencia gratuita

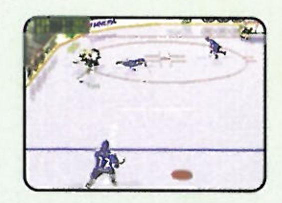


- Parecido a los juegos de EA
- Efectos de sonido poco espectaculares
- Gráficos de los jugadores mejorables

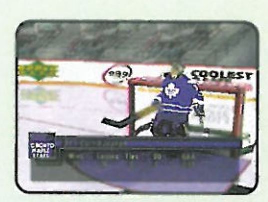




¡Cómo chupamos cámara, eh! Eso está bien, pero baja los brazos, por favor...



¿Dónde se han ido todos? Así no hay quien se apelotone para calentarse un rato.

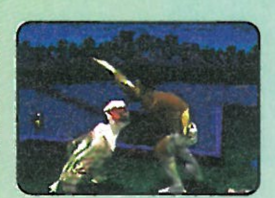


¡Aquí no pasa ni Dios!

AKUJI THE HEARTLESS

QUIÉN ME VA A CURAR EL CORAZÓN *ROBAO*

Editor:	Eidos
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas



¿Qué te parece mi desodorante?



Nos preguntamos qué carajo se le habrá perdido aquí.



Esto parece un decorado del Un, dos, tres. Esperamos que no nos asalte Mayra Gómez Kemp.

Corren malos tiempos para los hechiceros vudú. Después de un duro día de trabajo realizando sacrificios y despertando muertos vivientes, Akuji vuelve a casa dispuesto a casarse con la mujer de sus pesadillas. Pero por un 'quítame allá esas pajas', su hermano Orad ha decidido reducir la plantilla familiar valiéndose de sus poderes para mandar al infierno –literalmente– al pobre Akuji. Y, como entre familiares todo se perdona, ha optado por la vía más dulce para hacerlo: arrancarle el corazón –niños: no lo probéis en casa– y guardarlo en su caja de los juguetes vudú. En resumen, que Akuji se encuentra no sólo compuesto y sin novia, sino también sin corazón y con un billete sólo de ida a las estancias de los muertos. Bueno, un mal día lo tiene cualquiera.

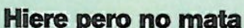


Solo ante el peligro. Pero con las armas de hoy en día, esto está chupao.

Este muerto está muy vivo

Gracias a la acción del malvado Orad, podemos disfrutar en nuestra PlayStation de una aventura con un guión más truculento de lo habitual: en *Akuji the Heartless* nos vemos inmersos en un mundo 3D lleno de hechizos vudú y sacrificios rituales, con la traición y la intriga como motor de la historia. En el juego hemos de guiar los pasos de Akuji, el monje guerrero vudú que ha sido enviado al infierno según las costumbres de los vengativos Dioses de Mamora.

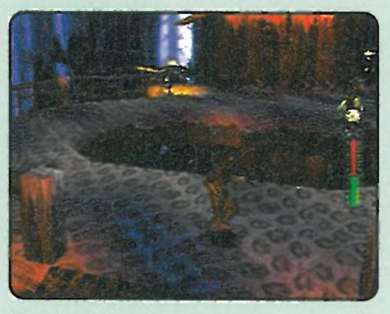
Como la esperanza es lo último que se pierde –justo después del corazón–, el objetivo de Akuji es vengarse de su hermano consiguiendo las almas de sus ancestros. Para ello cuenta en su favor con una agilidad felina –esto es algo más que una metáfora, y si no esperad a ver la transformación en pantera– y multitud de hechizos para rematar a los habitantes del mundo de los muertos. En su camino encontrará el clásico plantel de enemigos a cuál más extraño (¿qué hace un avestruz en el infierno?), plataformas a go-gó y crueles puzzles.



Hiere pero no mata

Basado en una versión mejorada del motor de la última aventura de *Gex*, Eidos ha apostado fuerte por un juego de muy pulida realización técnica. El personaje cuenta con unos movimientos fluidos y una animación suave que le permiten correr, arrastrarse, balancearse colgado de cuerdas o atacar realizando increíbles piruetas. El entorno está también muy cuidado. Las ricas texturas y los efectos de luces cambiantes en unos vastos escenarios consiguen envolver al jugador en una lograda atmósfera de miedo y mal rollo, que te hará explorar cada recoveco simplemente por disfrutar del paisaje.

Pero, a pesar de ser un gran juego, *Akuji the Heartless* no alcanza la categoría de otros clásicos del planeta PlayStation. La adición de puzzles de moderada dificultad no agita demasiado la pausada dinámica del juego, y la cuidada ambientación incita más a la observación del entorno que a la acción. Una buena aventura, en definitiva, que combina muy bien atmósfera y puzzles, pero que no llena las expectativas creadas a su alrededor.



El estampado de leopardo mola un mazo, pero esta-mos en contra de las pieles naturales. Ahí queda.



- Atmósfera muy lograda
- Vistosos juegos de luces
- Argumento original y truculento



- Puzzles demasiado fáciles
- Protagonista poco carismático
- Más ambientación que acción

PUNTUACIÓN:   

MONKEY HERO

QUÉ MONO ERA MI HÉROE

Editor:	Take 2
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas



Vía estrecha, como mandan los cánones europeos.



Como haya un golpe de viento y te quedes así, verás qué gracia.

Las leyendas orientales y sus personajes siempre han sido un caldo de cultivo ideal para el mundo de los videojuegos. En esta ocasión, por fin se ha dignado a aparecer por las pantallas de nuestra PlayStation el héroe por antonomasia de los panteones orientales: el Dios Mono. Con un parecido más que casual con cierto superguerrero –de hecho, el nombre del Dios Mono en japonés es Son Goku–, *Monkey Hero* nos enfunda en la piel de este carismático personaje.

El reto que tiene ante sí es digno del más sesudo psicoanalista: enfrentarse a las hordas del Nightmare King en su viaje por los mundos del Despertar, el Sueño y las Pesadillas. Preparaos para un juego de acción con marcados tintes roleros, una mecánica de juego inspirada claramente en la famosa saga de la gran N, Zelda, y repleto de continuas referencias a la cultura del Lejano Oriente.



Nuestros hijos ya serán así: con sólo cuatro dedos en los pies.

Los 'peques' también juegan

Para hacer frente a las tropas de Pesadilla, nuestro héroe-mono cuenta con poderes telepáticos, una fuerza sobrenatural, gran agilidad física y un bastón con el que repartir mamporros (¿a alguien le suena la descripción?).

GUARDIAN'S CRUSADE
EL CRUZADO MÁGICO

Editor:	**Tamsoft / Activision**
Distribuidor:	**Proein**
Precio:	**8.990 pesetas**

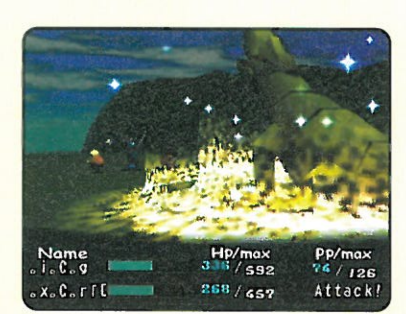
Seguro que el año pasado muchos de vosotros quedasteis enganchados a la moda nipona del Tamagotchi y más de uno incluso lloró al ver como moría en sus torpes manos la mascota virtual. Ahora Tamsoft, rizando el rizo, ha creado un RPG en el cual el principal cometido del protagonista consiste en cuidar de un inocente bebé-mascota rosáceo. Esto significa que deberemos llevar a nuestra extraña cría de origen desconocido hasta el final de la aventura, alimentándola y protegiéndola como si de nuestro propio hijo se tratara. A cambio, nuestro inseparable compañero nos ayudará en nuestra batalla contra los engendros del mal gracias a su increíble poder de transformación. Nuestra mascota puede adoptar, por ejemplo, la forma de un martillo, dragón, cuchillo, rana o planta venenosa para fustigar a nuestros enemigos. Por supuesto, a medida que avanza la aventura nuestra cría irá ganando puntos de experiencia y aprenderá a protagonizar transformaciones cada vez más espectaculares.

Si *Guardian's Crusade* pasa a la historia de los videojuegos será, sin duda, por este original planteamiento. Bien es cierto que ni los gráficos ni el argumento del juego son malos, pero lo que engancha verdaderamente al jugador es la enternecedora simpatía que despierta la mascota, así como las sorprendentes habilidades que despliega durante las batallas.

Magia de juguete

Los gráficos del juego fluyen con soltura, son simpáticos y están completamente realizados en tres dimensiones, pero no alcanzan –ni de lejos– el nivel de *Legend Of Legaia,* por poner un ejemplo. Sin duda, lo mejor en materia gráfica lo encontramos en las batallas por turnos, pero hasta que no lleves unas cuantas horas de juego no verás ni enemigos ni magias dignos de mención. Por cierto, el sistema para adquirir habilidades mágicas es, cuanto menos, curioso. Resulta que los diferentes hechizos no los realiza directamente nuestro protagonista, sino que son ejecutados por unos extraños juguetes que encontraremos a lo largo del juego. Un elemento gracioso que palidece, sin embargo, ante las increíbles invocaciones de bestias pardas que podemos realizar en títulos como *Final Fantasy VII.*

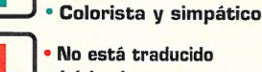
Respecto al argumento, pues bueeeno... la verdad es que no es demasiado adulto ni complicado, lo cual se puede comprender si tenemos en cuenta que *Guardian's Crusade* parece destinado a un público entre infantil y adolescente. Esto a nosotros nos parece genial, al menos en principio, ya que se trata de un título que ofrece una forma maravillosa de introducirse en el mundo de los juegos de rol. La pega es que el juego no está traducido al castellano y, claro, a lo mejor en nuestro país no hay muchos chavales de 12 años con suficiente nivel de inglés para llevar esta aventura a buen puerto. Una verdadera lástima.



Éste se nos desmonta en cualquier momento. Se nota que está hecho con piezas sobrantes que, encima, no están bien pegadas.

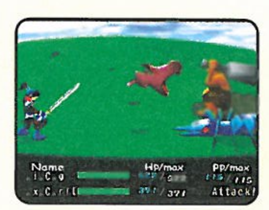


- **RPG con toque Tamagotchi**
- **Ideal para introducirse en el rol**
- **Colorista y simpático**



- **No está traducido**
- **Inicio algo soso**
- **Argumento un poco simplón**

PUNTUACIÓN:



Para este juego han aprovechado los campos de golf de Tiger Woods.



Esta técnica la aprendió de Sant Jordi; es lo que le hizo al dragón y ahora se dedica a escribir unos libros que se venden muy bien el 23 de abril. O algo así.



Aquí se rodó El puente sobre el río Kwait. Es que el cine hace maravillas.

Con el tiempo y una caña –o un bastón–, el Dios Mono irá fortaleciéndose, aunque no directamente con experiencia sino a base de ganar nuevos poderes.

Este concepto de rol sui generis es el principal caballo de batalla del juego, aunque a los avezados aventureros les parecerá bastante infantiloide. Esta suposición se ve reforzada por una estética basada en gráficos brillantes, bonitos y coloridos, pero muy esquemáticos. Los personajes cuentan con pocos frames de animación y los decorados son bastantes simplones.

Aun así, los tres mundos que incluye el juego resultan bastante extensos y en ellos encontraremos gran cantidad de habitantes con los que dialogar, lo que hace de *Monkey Hero* una excelente apuesta para los más pequeños de la casa. Ideal para quienes deseen iniciarse en el mundo de los RPG y *Final Fantasy* o *Alundra* les queden grandes. ¡Los novatos también tienen derecho a rolear, qué caray!

No me cuentes rollos y pasemos a la acción.



Estos rituales están prohibidos; yo me piro, tío.



- **Protagonista carismático**
- **Perfecto para iniciarse en los Action-RPG**
- **Referencias a la mitología oriental**



- **Personajes poco animados**
- **A menudo los decorados tapan la acción**
- **Enemigos duros, puzzles facilones**

PUNTUACIÓN: 



Éste necesita una ortodoncia, pero como no entra por la Seguridad Social...



¡Estos inútiles me van a oír! Sólo tres planetas, ¿de qué van?

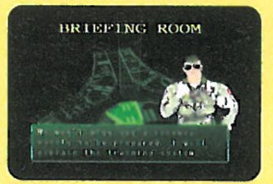
WING OVER 2

NADA NUEVO BAJO EL SOL NI SOBRE LAS NUBES

Editor: 989 Studios
Distribuidor: Sony
Precio: 6.990 pesetas



Esta fogata de excursionista es lo que quedará de tu avión en la mayoría de aterrizajes.



¿Has tenido alguna vez un profe tan chulesco como éste?



Disfruta del paisaje con tus ojos antes de sentirlo en tus morros.



Buen contrapicado, sí señor.

Un nuevo intento por acercarnos a los simuladores de aviación se asoma a nuestra PlayStation, un género que nunca ha contado con un gran número de seguidores en la gris. *Wing Over 2* nos propone meternos en la piel de un aprendiz en las labores de la aviación, situación idónea para todos aquellos que



nunca se han atrevido a ponerse ante un simulador de este tipo. Al principio tendremos que asistir a clase (sí, aquí también) para poder desarrollar nuestras habilidades como piloto.

Para sufragar los gastos de nuestro aprendizaje, la academia nos propone la original opción de conseguir diversos empleos, en 'misiones' tan peligrosas como hacer de chófer aéreo a los turistas. Una vez que nos consideremos verdaderos 'Top Guns' podremos hacer frente a auténticos retos, esta vez con armamento real. Todo ello con unos sobrios gráficos, hasta cinco vistas diferentes y un tranquilísimo fondo musical. Los controles del avión son sencillos, aunque no tanto como para decepcionar a los amantes del género. Quizá el mayor inconveniente es que, al tener que empezar desde cero, se echa en falta una opción 'Arcade' en la que poder probar nuestras habilidades con las armas frente a dificultades serias desde un principio.



- **Un intento correcto de acercarte a la simulación aérea**
- **Control sencillo**
- **Tener que pagarnos las clases**



- **Poco atractivo para los usuarios de PlayStation**
- **Los polígonos 'saltan' a menudo**
- **Tienes que empezar de cero sin opción 'Arcade'**

PUNTUACIÓN:

WCW/NWO THUNDER

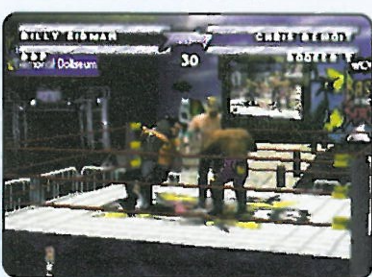
ÉRAMOS POCOS Y PARIÓ LA WCW

Editor: THQ
Distribuidor: Proein
Precio: 8.990 pesetas

Ya empiezan a quedar lejos aquellos años en que una televisión privada desató en nuestro país la fiebre de los combates de la WWF, gracias a los cuales disfrutábamos como enanos de las evoluciones de unos luchadores en calzoncillos sobre un cuadrilátero. En Estados Unidos este "deporte" –nótense las comillas– todavía continúa arrastrando a un gran número de seguidores y, como fenómeno de masas, nuestra Play no ha podido quedarse sin una segunda parte de aquel regularcete *WCW Nitro*. Los piños de pega contraatacan.

¿Qué se puede destacar de un juego que repite fórmula y que basa su atractivo en el tirón de sus luchadores? Pues precisamente el elevado número de especímenes con los que contamos a la hora de jugar: más de 60 personajes, todos ellos luchadores 'reales' están a nuestra disposición en una gran variedad de competiciones. Cabe destacar como nota curiosa la posibilidad de luchar con animales –consulta la guía en la página 78 de este mismo número de *PlanetStation*–, en el pellejo de hormigas gigantes o caballos.

Antes del combate, el luchador suelta las peores mamarachadas que te puedas imaginar.



Efecto 'cola de metro', inevitable en un cuadrilátero de juguete.

La virtud no está en el número

Tras una breve presentación de tu luchador en una secuencia de vídeo, éste saltará al cuadrilátero recién sacado de una cámara frigorífica. O al menos eso parece, ya que los personajes se mueven con un inexplicable 'rigor mortis' digno de cualquier enemigo de *Resident Evil 2*. Ya metidos en harina, descubrimos que el cuadrilátero en el que tenemos que luchar tiene el tamaño de un piso de protección oficial. La cosa empeora en competiciones multisaraos, como la Royal Battle, donde constantemente te llueven los 'súplex' y no sabes ni de dónde vienen.

Los decorados y sus detalles son minimalistas; lo único destacable es la pantalla gigante que sigue las evoluciones en el ring. El sonido es escaso para un título de estas características y los comentaristas oficiales de la competición sólo remarcan las llaves especiales de cada luchador. Tan sólo el escalofriante crujir de huesos sobresale de entre el resto de sonidos. Ahora bien, cada luchador cuenta con su propia música y, además, se han añadido nuevos sonidos para los 32 recién incorporados.

En cuanto a la jugabilidad, se ha sustituido el clásico "machaqueo de botón" por una serie de combinaciones que sirven para efectuar las llaves particulares de cada personaje. Pero el control no es todo lo bueno que cabría esperar, sobre todo teniendo en cuenta las reducidas dimensiones del cuadrilátero, que te dejan pocas ocasiones para zafarte del contrario. Por suerte, todavía te queda la posibilidad de luchar fuera del ring o de utilizar objetos más contundentes que tu puño para deshacerte del pesado de turno.



¡Repite lo que has dicho sobre mi peinado!

Un título, en definitiva, que se sustenta en la cantidad y la fama de sus personajes. Sin embargo, dada la poca afición que existe por ellos en nuestro país, *WCW/NWO Thunder* no consigue salir de la mediocridad.



- **Si eres fanático de la lucha libre...**
- **Elevado número de luchadores**
- **Gran variedad de competiciones**



- **Control deficiente en los combates**
- **Gráficamente pobre**
- **El cuadrilátero: pequeño y matón**

PUNTUACIÓN: 

CIVILIZATION II

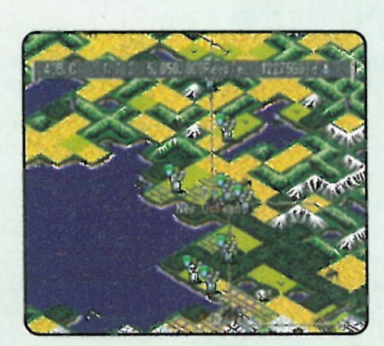
ÉRASE UNA VEZ... LA HISTORIA

Editor: **Activision**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 pesetas**

Conducir brillantes turismos, pelear con luchadores de ultratumba, agujerear delincuentes, salvar el mundo dos veces antes de desayunar... ¿Qué es todo eso, comparado con diseñar la historia completa de la humanidad?
Tan magna tarea es lo que propone *Civilization II*: moldear la forma y cultura con que contará la Tierra durante "sienes y sienes de años", como decían en las *Historias de la puta mili*. En el papel de 'Jefe de Jefes' de una determinada civilización (hay hasta 21 posibles), has de guiar con mano de hierro los destinos de tu gente. Con la autoridad que te ha sido conferida, tienes que hacer de chacha multitarea para que tu imperio sea el más vasto de todos, es decir: cosechar, mandar, recolectar, mandar, negociar, mandar, estudiar y, en tus ratos libres, darles órdenes a esos perezosos lacayos tuyos.

Evidentemente, también debes tratar con otras civilizaciones que tienen la desagradable costumbre de intentar prosperar más que tú. Con ellas puedes negociar hábilmente o sencillamente aniquilarlas. Y todo ello con bárbaros de por medio que optan por la vía del "más por menos": saquearte para, en teoría, enriquecerse (mentira, en realidad sólo lo hacen para tocarte los... graneros).

Como la mayoría de los juegos de estrategia, el grado de interactividad del usuario con el entorno gráfico es muy alto. Es decir: has de imaginarte y llegar a creerte que ese cuadrado con pelos es una aguerrida escuadra de caballeros. Y nada de espectaculares animaciones o decorados, ya que todo ello –música incluida, con tan sólo cuatro agradables melodías para elegir– queda reducido a la mínima expresión.
Pero no te dejes engañar por su sencillote aspecto técnico, ya que estamos ante uno de los mejores juegos de estrategia para Play. La larga lista de acciones que puedes realizar a cada turno y la variedad de cometidos engancharán desde el principio a los incondicionales del género.
Y, para los que no han probado nunca un juego de estas características, *no problem*: la versión para PlayStation de *Civilization II* incluye un completísimo modo para principiantes que muestra paso a paso qué hacer para convertirse en un digno sucesor de Carlomagno... o de Hitler (esperemos que no, y aprovechamos la ocasión para recomendar una magnífica película actualmente en cartelera: La vida es bella).



Una secuencia filmada en la puerta del Bagdad barcelonés. Para pasar dentro te pedirán el DNI.



Es toda tuya, así que vete pensando qué quieres hacer.

A vista de pájaro se puede apreciar cómo se han cargado la costa española a base de apartamentos y adosados.



- **El poder de un dios, a tu alcance**
- **Toda una civilización por desarrollar**
- **Opción *Principiante* muy completa**
- **Te irás a dormir pensando en tu próximo turno**

- **Paupérrima realización técnica**
- **Inicio y mecánica bastante lentos**
- **No apto para impacientes ni hiperactivos**

PUNTUACIÓN: 

SHANGHAI TRUE VALOR

PARA FICHAS LAS DEL DOMINÓ

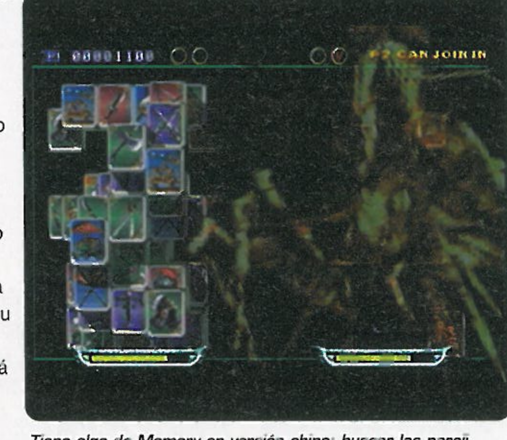


Editor: **989 Studios**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **6.990 pesetas**

¿Qué hacían los chinos cuando no había televisión? Pues mataban sus ratos libres jugando al curioso juego del Mah-Jong (o Shangai, como se conoce por estos lares). Hasta ahí bien, pero lo que no parece demasiado lógico es que, una vez inventada la tele –¡y la PlayStation!–, alguien se empeñe en jugarlo en nuestra querida gris.

Hay que ver lo bien que dibujan los chinos.

La mecánica del juego es bien sencilla: se nos da una montaña de fichas que hemos de eliminar juntándolas con su par correspondiente. La cosa se complica un poquillo si tenemos en cuenta que sólo pueden eliminarse las que tienen los bordes derecho e izquierdo libres y ninguna ficha encima. Su conversión a PlayStation está increíblemente bien realizada, pero eso no es decir gran cosa tratándose de un juego de Mah-Jong.

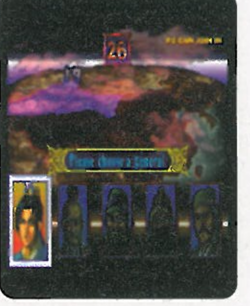


Tiene algo de Memory en versión china: buscar las parejitas e ir eliminándolas. Apasionante, vamos.

Para justificar su sueldo –y hacer un poco más atractivo *Shangai True Valor*–, los creadores han incluido cuatro modos de juego distintos, con personajes y power-ups incluidos (¡guau!). Por el mismo precio, agénciate un Mah-Jong de los de verdad para jugar en vivo y en directo.



Este juego, aquí donde lo ves, tiene historia.



Los gráficos están currados, ¡eh! Tiene mérito para ser un juego así.



- **La curiosa opción de conquistar territorios**
- **Mecánica sencilla**
- **Es un juego milenario**



- **Este juego, a estas alturas del milenio...**
- **Los efectos de sonido**
- **El desarrollo puede resultar muy pesado**

PUNTUACIÓN: 

T'AI FU OPERACIÓN TIGRETÓN

Editor: Activision
Distribuidor: Proein
Precio: 8.990 pesetas

¡Eh, un cameo de la Pantera Rosa!



Pse esta escena les prestaron un nivel de Metal Gear Solid.



El Tigretón se siente en forma después de zamparse un par de Bonys.

Hace muchos, muchos años, en salones recreativos no muy lejanos, los beat'em-up del subgénero "yo contra todo el barrio" eran los favoritos de la clientela adolescente. Títulos como *Double Dragon* y *Final Fight* fueron los reyes de los arcades, hasta que un buen día apareció *Street Fighter II* y la lucha "uno contra uno" dejó en la cuneta a un estilo de juego que merecía mejor suerte.

Como habrás adivinado por nuestra nostálgica introducción, *T'ai Fu* es un beat'em-up que intenta recuperar la magia de los viejos clásicos, tal como lo hizo no hace mucho Eidos con su *Fighting Force*. Eso sí: en este juego se han sustituido los típicos macarrillas que acostumbran a poblar esta clase de títulos por toda una fauna selvática: leopardos, serpientes y otros bichos. El protagonista es un tigre con un aire a lo Bruce Lee que se ve obligado a tomar venganza después de que los malos de turno apalearan a sus amigos, los monjes-Panda. Un guión digno de un Óscar… al mejor vestuario.

El Tigretón arbitra un duelo entre serpientes super deformed.

Técnicamente, *T'ai Fu* es rápido, bastante suave y ofrece un ángulo de cámara que nos recuerda un poco al que vimos en *Medievil*. Los gráficos de los personajes son bastante sencillotes, pero ganan puntos gracias a su colorismo y simpatía. Los escenarios no son nada del otro mundo, aunque al menos cumplen bien con su cometido y tienen algún que otro efecto de luz.

Pegar, saltar, pegar...

Pese a que el juego nos parece un divertido guiño al pasado, creemos que a los programadores de *T'ai Fu* les ha faltado algo de ambición. Al cabo de unas cuantas partidas, el juego se reduce a la monótona tarea de repartir leña, saltar a una plataforma, volver a aporrear a los contrarios, volver a brincar… y así hasta el fin de los días.

Es cierto que, a medida que avanzas en el juego, puedes utilizar nuevos y espectaculares ataques, y que también existe algún que otro enemigo final, pero la verdad es que continuamos echando en falta algo más de variedad. Si hubieran dotado a las fases de algún toque de exploración y aventura (tal como hizo *Medievil* a la hora de actualizar el sistema de juego de *Ghost n'Goblins*) la valoración de este título sería mucho más alta.



- **Beat'em-up de la vieja escuela**
- **Algún toque plataformero**
- **Nos cae simpático**



- **Monótono**
- **No te va a durar mucho**

PUNTUACIÓN:



BLOOD LINES
UN SALDO ¿A BUEN PRECIO?

Editor: Radical Entertainment
Distribuidor: Sony
Precio: 7.990 pesetas



La familia Tribal te invita a participar en una delirante experiencia



Los ítems repartidos por el escenario proporcionan armas y capacidades extra



¡Ésta te la comes!

Blood Lines no es una versión sofisticada del clásico juego del tres en raya, aunque poco le falta. Repartidas por el escenario se encuentran una serie de "boyas" de energía por cuyo control lucharán los participantes. Gana el primero que consigue hacer suyo el número de boyas requerido. De todas formas, existen una serie de particularidades que complicarán la misión. El primero en conquistar la primera boya tomará el control de la situación y sólo él podrá tomar en su poder las siguientes. Mientras tanto, lo único que podrán hacer el resto de los jugadores será intentar arrebatar dicho poder a mamporrazos. El jugador que lo consiga será quien, a partir de entonces, podrá capturar las boyas.

Para facilitarles la tarea a los participantes, *Blood Lines* proporciona un buen número de ítems potenciadores con distintas utilidades repartidos por los diferentes escenarios. Para amenizar el combate, el juego está adornado con una amplia ristra de insultos light (como, por ejemplo, "¡perrrroooo!") y comentarios de chulapo (como, por ejemplo, "¿dónde aprendiste a ser tan malo?") que se intercambian los personajes y que pueden provocar largas sesiones de carcajadas entre los jugadores. De todas formas, desconocemos si la comicidad era la finalidad de tales diálogos.

En el apartado gráfico, *Blood Lines* no es nada del otro jueves. Delante de un fondo se superpone una especie de cuadrilátero decorado que nos recuerda el aspecto de ciertos juegos isométricos por turnos.

Al menos, la acción en *Blood Lines* sucede en tiempo real y además los gráficos son tridimensionales. La cámara proporciona un plano general picado que reproduce de forma adecuada las evoluciones de los personajes.

Aunque inicialmente no todos los escenarios de *Blood Lines* son seleccionables, todos ellos en cambio están inspirados en un ambiente fantástico y tienen nombres tan exóticos como Omhar, Islas de Acero o Escozia (sí, en el juego está escrito con z). Pero dudas ortográficas aparte, hay que valorar que el juego está, entre otros idiomas, en castellano (aunque los títulos de algún menú se resistan a pasar del inglés al nuestro idioma).

No sabemos exactamente lo que entienden por entretenimiento radical el equipo desarrollador de Radical Entertainment, lo que sí está claro es que *Blood Lines* no es lo uno ni lo otro. Y no es que estemos ante un juego especialmente malo, sino ante un juego del montón. Sony ha comercializado muchos otros juegos mejores que éste por el mismo precio.



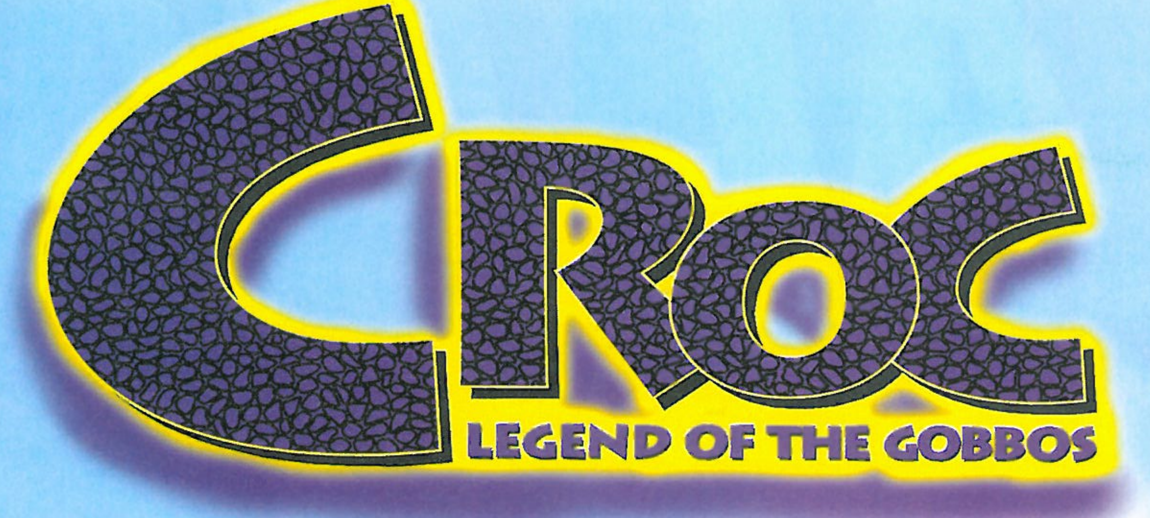
- **Algunos escenarios tienen un aspecto chuli**
- **Insultos y comentarios de los personajes**
- **En castellano**



- **Objetivo sin pies ni cabeza**
- **Aburrido**

PUNTUACIÓN:













y


te ofrecen la oportunidad de hacerte con una de los 25 ejemplares del juego CROC que sorteamos entre los que, llamando al teléfono 906 319 344, contesten correctamente a la pregunta que aquí planteamos.

¿Cuál de estos nombres no corresponde a uno de los enemigos de Croc?

A) Barón Dante
B) Flibby
C) Liquid Snake
D) Fosley

En este mismo número de *PlanetStation* publicamos una guía completa de este juego, del que pronto aparecerá la secuela, *Croc 2*. Así pues, aquí tienes la mejor oportunidad de entrenar un poco para convertirte en un auténtico *crack* de *Croc* y lanzarte a conquistar la segunda parte en cuanto salga (próximamente daremos más detalles al respecto en nuestra sección *Cuenta atrás*).

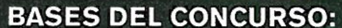
Recuerda que para ganar uno de los ejemplares de CROC tienes que llamar al 906 319 344
¡Ánimo y SUERTE!

BASES DEL CONCURSO:

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- Sólo se aceptará una respuesta por llamada.
- Las llamadas deben realizarse antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios (IVA incluido).

El sorteo se celebrará el 30 de abril en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 8 de *PlanetStation*.





AL HABLA

La PocketStation ha sido motivo de algunas cartas que no aparecen publicadas porque lo que sabemos de esta nueva maquinita lo habéis podido leer ya en el *Reportaje especial* sobre la feria Milia (ver páginas 8-12 de este mismo número). Para los que andéis muy perdidos con esto de la PocketStation, es ese dispositivo que está entre un periférico de la Play y una nueva miniconsola de bolsillo, tipo Gameboy o NeoGeo Pocket, aunque está más cerca del VMS de la Dreamcast, ya que también funciona como tarjeta de memoria de su hermana mayor. En todo caso, seguiremos informando de ella en las páginas de *Actualidad*. En cuanto a las numerosas demandas de trucos, que sepáis que se van directamente a las páginas de *Trucos solicitados*,


escribe a:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es

"SOY TONTO"

Mikel (el loco del río Thamesis)
(Guernica, Vizcaya)

Hola personajillos de *PlanetStation*. A ver si me podéis recomendar un juego entre los siguientes títulos: *Resident Evil* y *Spawn*. Quiero hacerme socio de esta revista pero no entiendo cómo hay que pagar la cuota (no entiendo qué es "contra reembolso" ni nada, soy tonto), y el pad de regalo, ¿qué? ¿Me lo mandan a casa y le pago las 5.000 pelas al tío que me lo trae? ¿Las revistas mensuales me las trae la tía de correos que viene en moto?

Entre *Resident Evil* y *Spawn*, la cosa está clara: *Resident Evil* es la primera piedra de una de las mejores sagas de la historia de los videojuegos, mientras que *Spawn* es, sencillamente, un truño.

Si quieres suscribirte a *PlanetStation* no serás tan tonto como dices, así que te explicaremos cómo hacerlo. "Contra reembolso" significa que pagas en el momento de recibir el primer envío, que está compuesto por el número que has indicado en el cupón y el pad de regalo (si quieres algún número atrasado, aprovecha e indícalo en el mismo envío). Al ser un paquete, tendrás que ir a buscarlo a Correos y pagar allí. A partir del segundo número los recibirás directamente en casa (si te lo trae la tía de la moto o el tío del carrito ya no lo sabemos). ¿Lo pillas ahora?

¡ÚNETE A MI CLUB!

"Playadictos" (Talavera, Toledo)

¡Hi! Somos dos chicos de 13 años que estamos formando un club de PSX. Se llama Playadictos y en él podrás consultar tus dudas y pedir aquél truco que creíste oír y nunca encontraste. Conseguirás tu carné rápidamente y alguna que otra sorpresa. Envíanos dos fotos de carnet y tus datos en un sobre a: PLAYADICTOS - P/ Filipinas, 2, 2° B - 45.600 Talavera de la Reina (Toledo). ¡¡¡Te esperamos!!!

Sólo queremos dejar claro que *PlanetStation* es totalmente ajena a esta iniciativa y que no podemos dar fe de que vaya en serio. Se trata, sencillamente, de una carta que hemos recibido. No es que pongamos en duda su veracidad, pero comprenderéis que tenemos que curarnos en salud.

LA CONSOLA MÁS CHULA

Jacinto Melguizo (Motril, Granada)

Hola viciados. Tenéis una revista cojonuda que colecciono desde el primer ejemplar.
1. ¿Para que sirve la *cosa* cilíndrica que lleva el cable del pad?
2. ¿Para cuándo un juego que sirve para hacer música llamado *Music* ?
3. ¿Qué consola va a ser más chula en técnica y estética, Dreamcast o PlayStation?
4. ¿Qué es el Datel Card? ¿Es el Xplorer?
Que la fuerza os acompañe.

1. La "cosa cilíndrica" es un sistema de protección contra cortocircuitos impuesto por la normativa de la Unión Europea para la homologación de equipamiento electrónico. Su funcionalidad, sin embargo, es bastante discutible.
2. *Music* lo podrás encontrar ya mismo en tu tienda favorita de videojuegos a 6.990 pesetas.
3. Técnicamente, Dreamcast es bastante más potente que la Play, algo lógico si tenemos en cuenta que la consola de Sega acaba de salir. Lo que está por ver es si la futura PSX 2 de Sony será mejor o peor (según Sony, su nuevo engendro será 5 veces más potente que la Dreamcast). Respecto a cuál será más chula en estética... sobre gustos no hay nada escrito, así que vamos a poner nosotros la primera piedra: si te refieres al diseño de la carcasa, la Dreamcast es más cuadradota, más tipo bizcocho, y la Play es más extraplana, más tipo compresa; si te refieres al diseño de los juegos, depende del grafista de cada uno en concreto. Los creadores de *Pandemonium*, por ejemplo, parecían tener un grave problema de daltonismo (imenudas combinaciones de rojo y verde!) y es probable que sus juegos continuaran siendo una horterada aunque programaran en consolas de 256 bits.
4. El Action Replay de Datel *sí* que es más o menos lo mismo que el Xplorer, sólo que con menos capacidad para almacenar trucos.

LECTOR *SPANGLISH*

Joaquim Prats Consuegra

Me mola un montón vuestra revista, el único fallo que tenéis es que hacéis pocos análisis de juegos, y otro más es que ¿por qué tenéis que perder dos hojas diciendo cosas de otras consolas teniendo la increíble y única PSX? No lo entiendo, no no, pero bueno, al grano:
1. ¿Saldrá *Dead or Alive 2* para PSX?
2. ¿Saldrá algún juego terrorífico a parte de *Silent Hill* y *Parasite Eve*?
3. ¿Hay algún juego caliente para PSX Pal?
4. ¿Tenéis algún juego pirata?

¿Pocos análisis de juegos has dicho? ¡Exactamente 15 había en el número 5 y 17 en éste! Es cierto que empezamos con una sección de *En órbita* poco cargada pero, como podéis comprobar, hacemos caso de vuestras sugerencias y cada vez son más fuertes las secciones de *previews* y análisis. En cuanto a las dos páginas que "perdemos" con "otros planetas", ¿es que no sabes que para vencer al enemigo hay que conocerlo? Pues eso.
1. No sabemos nada más de lo que publicamos en la sección *Cuenta atrás* del número 2.
2. Hay uno que pinta muy, muy bien: se llama *Soul Reaver* (véase *Planet* 5, *Cuenta atrás*).
3. Todos se calientan un poco al cabo de un rato de dar vueltas dentro de la consola.
4. Ni tenemos ni tendremos nunca porque estamos totalmente en contra de la piratería. Y no sólo porque está sancionado por la ley, sino porque además no es honesto ni justo con las personas que se ganan el pan desarrollando, editando y distribuyendo juegos para que nosotros pasemos un buen rato.

¿POR QUÉ NO PREGUNTAS ALGO?

Robert Jové Sabaté (Barcelona)

1. ¿Sabéis algo más sobre *Bio Hazard: Next project* para PSX?
2. ¿Para cuándo *Gran Turismo 2*? ¿Tendrá más marcas europeas que el primero? ¿*Ridge Racer 4* o *Gran Turismo 2*?
3. ¿Cuándo tendremos el PDA en España y cuánto costará?
4. ¿De cuántos CD constan *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter* y *Silent Hill*?
5. ¿Cómo se consiguen Sophitia!!!, Bangoo y Tanegashima en *Soul Blade*? ¿Habrá un *Soul Blade 2*?
6. ¿Saldrá una versión americana de *Hard Edge* antes que la PAL? ¿Cuándo saldrá?

Dejadme deciros que estáis haciendo la mejor revista sobre la Play. ¡Hasta otra y seguid así!
PD: La zona de abducción en la segunda etapa del rally de Australia de *Colin McRae* está justo antes de llegar al final del segundo tramo (donde hay un camino cuya entrada está indicada por un todoterreno blanco entre un cartel de Bilstein y otro de Castrol).

1. *Bio Hazard: Next Project* es el título de la versión de lo que equivaldría a *Resident Evil 4*, que saldrá en para Dreamcast; para PlayStation aún tiene que salir la tercera entrega, que se llamará *Bio Hazard: Code Veronica*, así que el *Next Project* no creemos que salga para PSX. En todo caso, se haría una adaptación para la PlayStation 2.
2. Al momento de cerrar esta edición de *PlanetStation* nos enteramos de que ¡al fin! *GT 2* saldrá a la venta en Japón este verano y en Estados Unidos un poco más tarde. Los europeos seguimos siendo el patito feo, porque todavía no tenemos fecha de lanzamiento. Respecto a si habrá más marcas europeas, en Internet hay una encuesta publicada en la que los usuarios votan qué quieren que se añada, y los resultados no son muy alentadores: el 48% pide más coches (en general), el 17% más opciones de chapas (para decorar el coche), el 14% más pistas, otro 14% más opciones de giro, un 5% más contrincantes de la CPU y un 2% carreras más largas. En cuanto a la comparación *GT2 / RRT 4*, es demasiado pronto para pronunciarse porque del primero no corre ninguna beta todavía. Del segundo hemos publicado ya tres *previews* (números 2, 4 y 6).
3. No hay fecha ni precio para su lanzamiento en España (véase *Reportaje especial Milia*, páginas 8-12 de este mismo número).
4. *Metal Gear Solid* consta de 2 CD; que nosotros sepamos, *Syphon Filter* y *Silent Hill* van en un solo CD.
5. La Sophitia con 3 signos de admiración ¡no existe! Ya lo dijimos en la guía que publicamos, donde explicamos cómo conseguir a las otras Sophitias. A Bangoo y a Tanegashima no hemos tenido el gusto de conocerlos; ¿seguro que los has visto en *Soul Blade*? Para PlayStation no habrá segunda parte de este juego; existe una secuela en recreativa que se llama *Soul Calibur*, pero Namco USA ya ha dicho que para PSX, *nanai*. Namco UK se ha abstenido de confirmar o desmentir.
6. *Hard Edge* está a punto de salir en nuestro país: está previsto para finales de marzo, y en la sección *Cuenta atrás* de este mes ya puedes ver un preview.

A VUELTAS CON EL PAPEL

Javi (Vizcaya, vía correo electrónico)

Me gustaría contestar a Isaac para decirle que las páginas en papel con alto brillo (papel couché u otros) pueden resultar de mayor impacto visual pero producen reflejos que pueden llegar a ser molestos con luz artificial. Por otra parte, quería preguntaros ¿por qué las pantallas de los juegos salen tan borrosas (sobre todo si son un poco grandes)? Y para terminar me gustaría saber si hay algún truco para *Gran Turismo*.

Mencionas dos temas que, de alguna manera, están relacionados: es cierto que el papel brillante puede resultar más molesto, pero las imágenes (entre ellas las capturas de pantalla) lucen más que en papel mate. En todo caso, la definición de los 'pantallazos' tiene una limitación clarísima: la consola genera imágenes con calidad TV y, aunque parezca mentira, esta resolución solamente es válida para imprimirlas muy pequeñitas; en cuanto las amplías, o quedan pixeladas o –si echas mano de un programa de retoque– quedan borrosas. Cuando veas en una revista una

imagen de PlayStation a media página y nítida, es que no es una captura de pantalla. En cuanto a *Gran Turismo*, nos encantaría darte trucos (a ti y a todos), pero no los hay.

DAME ALGO

Luis Carlos Menéndez (Bilbao)

Tenéis (mejor dicho, hacéis posible que tengamos) la mejor revista PlayStation del mercado. Aún no logro entender cómo he podido sobrevivir algo más de un año con revistas que yo creía geniales, pero que no eran más que una copia una de otra. Vosotros nos dais una revista diferente, completa, indispensable, genial, barata… De la primera a la última página es perfecta y lo único malo que siento cuando por fin voy al kiosco a comprarla es que tengo que volver a esperar otro mes para tener en mis manos el próximo número. Espero que no cambiéis en nada. A menudo muchas revistas, cuando llevan diez o doce números, comienzan a meter "material de relleno". Confío en que vosotros sigáis así de geniales y en que podáis mantener el precio, porque vosotros demostráis que una buena revista de calidad no tiene por qué costar 995 pesetas.

Me vuelvo otra vez con Lara (no puede vivir sin mí).

PD: Mandadme algo, una camiseta, una pegatina, una carta o, ya puestos a pedir, una suscripción gratuita a *PlanetStation*… lo que sea… pero una camiseta de publicidad de algo de la Play estaría muy bien.

¡Esto sí que es un regalo para el ego! (perdonad por haber publicado la carta íntegra, pero es tan romántica…). En cuanto a la postdata… ¿no tendrá nada que ver con los elogios, verdad? De todas formas, los regalos ya sabéis con qué se pueden conseguir: suscripción, participación en los concursos, votación de *Los 10 mejores juegos de la historia*, participación en la competición de dibujos… ¿Te parece poco?

CAJÓN DE SASTRE

Javier Fernández Gámez (Granada)

Os voy a dar mi opinión sobre la revista y algunos consejos para que sea algo mejor.

1. La puntuación es muy original, pero a algunos juegos les dais demasiada.
2. Supongo que lo de no tener propaganda de tiendas especializadas es porque lleváis muy poco tiempo en el mercado, pero estoy seguro de que algún día anunciaréis a Centro Mail.
3. No me gusta que en la *Cuenta atrás* sólo deis media página por juego.
4. A la hora de responder las cartas, me gusta más el método pregunta/respuesta.
5. No soléis, creo, hablar de la piratería: ¿qué opináis?
6. Lo del ránking de votaciones está muy bien, pero deberíais poner otra lista con los que para vosotros son los mejores.
7. Lo del teléfono de trucos, estupendo, pero ¿para concursos?

Y ahora, mis dudas.

8. ¿Qué quiere decir la palabra 'bits'?
9. ¿Para cuándo los siguientes títulos en España y cuáles estarán en castellano (véase lista en la respuesta)?
10. Conste que mi PSX es pura, pero la de algunos amigos no. ¿El hecho de tener el chip pirata instalado en la PSX y/o una copia pirata es un delito? ¿Qué castigo impone la ley a estos casos?

Gracias por tu opinión y tus consejos. Vamos uno por uno:

1. Lo de dar "demasiada puntuación" es muy relativo, ya que es cuestión de gustos. Lo que te podemos asegurar es que los evaluamos de forma sincera, sin ceder a presiones ni cortarnos por miedo a la reacción de los distribuidores. Tan sólo intentamos no perder de vista la cantidad de trabajo y valorar lo que tiene hay detrás de un juego y valorar lo que tiene de bueno aunque el resultado final no sea totalmente satisfactorio.
2. Pues sí, algo tiene que ver con tu hipótesis, ya que las empresas piden garantías de que un número importante de personas leerán su publicidad y, en el caso de una revista nueva, es difícil demostrarlo (hasta al cabo de 6 meses no se hacen estudios).
3. La extensión que le damos a cada juego depende de su importancia o su atractivo y de la cantidad de información que tenemos. En todo caso, la revista tiene un número limitado de páginas, y para no renunciar a nada tenemos que comprimirlo todo un poco. Por otro lado, este mes tenemos un *preview* de tres páginas: el de *Ridge Racer Type 4*.
4. Ya ves que desde el número pasado numeramos cada pregunta (de hecho, fue a raíz de tu carta que decidimos hacerlo, aunque no la incluimos en el número pasado porque ya no cabía).
5. Hemos hablado de la piratería en más de una ocasión (*Noticias* del número 1, 4, 6…) y, justo en la respuesta a otra de las cartas de este mes (*Lector spanglish*), nos hemos pronunciado ya al respecto: la rechazamos tajantemente y creemos que es una lacra para el mercado de los videojuegos.
6. Ahí va nuestra clasificación, en exclusiva para ti (por orden): *Metal Gear Solid, Final Fantasy VII, Resident Evil 2, Tekken 3, Gran Turismo, Abe's Oddysee, ISS Pro 98, Medievil, Tomb Raider II* y *Wipeout 2097*.
7. Decidimos probarlo para concursos para que no tuvierais que recortar tantas páginas y porque nos pareció más cómodo para vosotros hacer una llamadita que mandar una carta, pero ¡está visto que hay gustos para todo!
8. Un 'bit' es la unidad de información más pequeña que existe en el entorno digital. Si quieres una definición más técnica, consulta un diccionario: es una actividad muy sana.
9. *Parasite Eve*: después de lo que publicamos en el número 3, no se ha sabido absolutamente nada. No aparece en las listas de lanzamientos de ningún distribuidor español, así que empezamos a temer que no llegue a nuestro país (¡uno de nuestros redactores está que trina con el tema!). *Ridge Racer Type 4*: sale en abril; es posible –aunque no seguro– que lo traduzcan, pero eso tampoco es muy importante teniendo en cuenta cómo es el juego (*Cuenta atrás* en este mismo número). *Silent Hill*: todavía está muy verde (*Cuenta atrás* en el número 5). *Final Fantasy VIII*: pondríamos la mano en el fuego de que sí estará traducido, pero aún falta mucho para saberlo (*Cuenta atrás* en el número 5). *Metal Gear Solid*: están en castellano los textos y las voces, y la fecha prevista para su lanzamiento al cierre de esta edición de *PlanetStation* es el 12 de abril. *Alien vs Predator*: intentaremos averiguar algo para el próximo número. *Quake 2*: ¿qué quieres que traduzcan, los gruñidos? Está previsto para abril.
10. Tener el chip instalado y una copia pirata no es delito si se dispone también del juego original (de cualquier software que uno haya comprado legalmente se puede hacer una copia por cuestiones de seguridad). Lo que es delito "contra la propiedad intelectual" es copiar y comercializar con ánimo de lucro (es decir, para ganar dinero), y la pena puede ser de cárcel (de 6 meses a 2 años) o de multa, según la gravedad del caso (eso lo decide el juez). Si se impone una multa, la cantidad variará según la "capacidad económica del sujeto": será una multa diaria de entre 200 y 50.000 pesetas a pagar durante un período de entre 6 y 24 meses (multiplica tú mismo).

¡ARRIBA LAS MANOS!

Eneko Lizarraga Segura (Villava, Navarra)

¿Qué pistola me recomendaríais, teniendo en cuenta calidad y precio, para *Time Crisis*?

Las dos mejores son la GunCon 45, de Namco, y una que se comercializa con dos nombres: Scorpion y Time Pistol (son dos versiones prácticamente iguales y ambas han sido analizadas por *PlanetStation*, nos 2 y 3).

TRAMPOSO COMPULSIVO

Ace Ventura (Vía correo electrónico)

Os felicito por la revista porque hace referencia a todo lo que le puede interesar a cualquier persona que tenga una PlayStation.

1. ¿Qué diferencia hay entre el Xplorer, el Action Replay y el Game Shark? Estoy interesado en comprar un Xplorer, pero no sé si al cabo del tiempo los trucos se quedan viejos o si se puede actualizar con algún disquete.
2. Me gustaría que me dijerais algunos links donde pueda encontrar trucos y numerillos de esos de Xplorer y, por supuesto, vuestra página web (si tenéis).

1. Los tres productos que mencionas son cartuchos de trucos que vienen con algunos cargados y a los que se les pueden añadir otros. También sirven para leer copias piratas de juegos, pero no contaremos cómo porque estamos en contra de que se haga. El Xplorer concretamente viene con más de 2.000 trucos pregrabados y no se quedan obsoletos porque se van actualizando; ahora, por ejemplo, ya está en el mercado el Xplorer v.2, y los usuarios que tuvieran la primera versión pueden obtenerlo de forma gratuita (para ello tienen que contactar con el distribuidor, Ardistel, en el teléfono 976 73 49 44). También se pueden actualizar mediante un software en el PC.
2. Ahí van un par de direcciones web donde encontrarás trucos: www.cheatplanet.com y www.vidgames.com/ps/hints/allhints.html. Para códigos Xplorer, la sede de Ardistel: www.ardistel.com/xplorer. Nosotros todavía no tenemos web porque creemos que todavía son muy pocos los lectores de *PlanetStation* que podrían sacarle partido, pero todo se andará…

ROL FOREVER

Fco. José Fernández (Benicarló)

¡Saludos, gente de la maravillosa revista *PlanetStation*!

1. ¿Saldrán en España los fantásticos juegos de rol *Xenogears, Tales of Plantasia* y *Star Ocean the Second Story*? Si es así, ¿cuándo y en qué idioma?
2. Para el año 1999, ¿qué juegos de rol saldrán en España? Indicar fecha y si estarán traducidos al castellano.

1. Pues de momento nadie ha confirmado una fecha de lanzamiento oficial de estos juegos en España. Pero, teniendo en cuenta que *Wild Arms* ha aparecido en el mercado español dos años después de su lanzamiento en Japón, mucho nos tememos que llegarán a nuestras

RINCON DEL POETA

Elia López
Mallorca

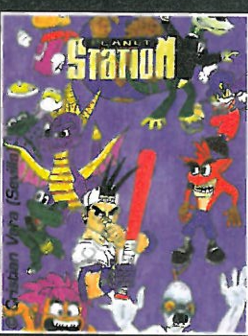
Vaya tela, vaya tela
siempre que lo intento, igual
En el Abe's Oddysee
de tres mil y pico pelas
¿cómo hago pa' grabar?
Con la memory tarjeta
metida en el agujero,
pulso Start, pulso guardar
y hasta aquí fenomenal.
Pero ahora empieza lo bueno.
Porque si de nuevo intento
salvarme la partidilla
ya comienza el despelote,
graba en el siguiente bloque.
¡Fíjate que maravilla!
¿Qué he de hacer para que grabe
donde antes ya he grabado?
Por Dios, echadme una mano.
Que me estoy volviendo loca.
Decidme, ¿cómo lo hago?
Me estoy quedando hasta calva.
¡Ay qué penita tan grande!
Ni matar zombis me calma.
¿Qué hago? ¿Me corto las venas
o, mejor, las dejo largas?
Estoy mala de los nervios
como dijo la Martirio.
Dadme un poquito de alivio
por Claire, Croft y Lara
Redfield.
¡Uy, qué burrada que he dicho!

Contrariamente a lo que pueda parecer, tengo 27 años. Lo digo sólo para que los consoleros/as más maduritos, que haberlos haylos, se animen a escribir sin ocultar su identidad. ¡Ánimo!, que jugar con videojuegos no es ninguna vergüenza. Siempre será peor parecerse a Carmen Sevilla o Jaime Bores. Vamos, digo yo.

¡Claro que sí! ¡Que nadie se avergüence! En cuanto a la grabación de partidas en el mismo bloque, toma nota:

Madre mía con nuestra amiga Elia,
que cada vez que juega la lía
porque no puede grabar
sin la tarjeta de memoria desbordar.
No es que sea losca,
pero quizá nuestra amiga desconozca
que si enciende la consola
con la tarjeta puesta sola,
un menú de gestión aparece
para borrar las partidas que no aprecie.
De esta manera tan simple,
evitará que la tarjeta se le infle
y podrá grabar partidilla
sin hacer más la pardilla.


© Daniel Moreno (Cádiz)




© Lorenzo Abruñedo (Oviedo)


© Ignacio Mateos (Zaragoza)


© Diego Rubio (Madrid)

manos más tarde que temprano (si es que salen).
2. A corto plazo puedes encontrar *Guardian's Crusade*. Entre verano y otoño aparecerán en España *Suikoden II* y *Legend Of Legaia* (éste seguro que estará traducido). Suponemos que no hace falta decir que este año todos esperamos impacientemente a su majestad *FF VIII*.

TORTAZOS VIBRANTES
Javier Jiménez López (Ávila)
¿Merece la pena el joystick devastador Sony para los juegos de lucha? Un consejo para la revista: unas hojas para comprar accesorios, juegos, etc. para la Play con sus precios.
Si te refieres al Dual Shock, sí merece la pena porque la vibración hace que la experiencia sea más completa; en unos se nota más que en otros, pero por ejemplo en *Metal Gear Solid* hay una secuencia en que el efecto resulta alucinante, así que no lo dudes y ve a por un Dual Shock ya mismo.
Lo del listado de productos y precios está siendo ya muy solicitado, así que quizá lo hagamos pronto.

***FINAL FANTASY VII* DE BARATILLO**
Francisco M. Guerra (Las Palmas de G. C.)
¿Creéis que *FF VII* saldrá en Platinum?
Pues probablemente sí, aunque lo más seguro es que esperen a que aparezca *FF VIII*, y para eso falta bastante. Teniendo en cuenta que pronto tendrás una guía completa para recorrértelo de cabo a rabo (ve a la página 59 si no sabes de qué hablamos), te recomendamos que no dejes pasar más tiempo sin disfrutar de esta joya. ¡La amortizarás más que de sobras!

DUDAS EXISTENCIALES
Ángel Fernández (Vía correo electrónico)
Soy un fan de la revista y tengo unas dudas:
1. ¿Dónde puedo conseguir el juego *Metal Slug*?
2. ¿Qué va a hacer PlayStation al ver que ha salido Dreamcast? ¿Sacará la PlayStation 2?
3. ¿*Metal Gear Solid* es tan bueno como parece o se le está dando demasiada importancia?
1. No sabemos muy bien por qué lo buscas, ya que nosotros no guardamos muy grato recuerdo de él, pero vaya. La cuestión es que tampoco es fácil porque ya tiene sus añitos y lo lógico sería que estuviera descatalogado. En todo caso, lo mejor es que preguntes en las cadenas de tiendas grandes (Centro Mail, I-Man, Global Game...).
2. Suponemos que intentará sacar la PlayStation 2 lo antes posible para evitar que la Dreamcast se haga con el mercado, pero la cosa no está nada fácil, ya que el proyecto parece estar todavía un poco verde y Sega se lo ha preparado todo muy bien (un montón de desarrolladores en todo el mundo, conexión a Internet, una máquina muy potente...). Lo mejor que puedes hacer para estar enterado es seguir nuestra sección de *Actualidad*.
3. No son exageraciones, ya que el gran valor de *Metal Gear Solid* no está tanto en su calidad como en las innovaciones que aporta y en cómo exprime las posibilidades de la Play. Es realmente un esfuerzo encomiable, tal como habrás podido comprobar por todo lo que contamos este mes en la sección *En órbita*.

¡OH, MISIVA!
Rubén Llerta Barriuso (Santander)
Saludos, ¡oh!, jóvenes de inmortales áurigas. No es mal hado el que os acompaña.
1. Me gustaría saber por qué hacéis las guías fraccionadas; se podrían sustituir algunas para poder ponerlas todas.
2. Vi el anuncio de I-Man y el Action Replay. Según dicen, puede convertir la Play en multisistema sin daño. ¿Me podríais dar pros y contras? ¿Valdrían juegos piratas?
PD: Un abrazo a todos los tíos y un beso a todas las chatinas del mundo consolero.
1. Lo de partir las guías lo hacemos cuando son largas porque pensamos que tampoco es normal que uno quiera pulirse el juego de una sentada; lo lógico es ir avanzando tranquilamente, y el hecho de tener que esperar a una segunda parte de la guía también le da más emoción, ¿no crees?
2. Esta pregunta deberías hacérsela al vendedor de este producto (su teléfono aparece en el anuncio). En cuanto a tu última pregunta, lo decimos una vez más: ¡no nos mola nada el rollo de la piratería!

LECTOR FUTURISTA
Alejandro Mayo (Villamarín, León)
¡Bravo *PlanetStation*! Lo combináis todo, pero los análisis fallan un poco (son incompletos y a veces analizáis juegos anticuados). Por lo demás, sois la mejor revista.
1. ¿Cuándo empezarán las guías de *C3 Racing, Duke Nukem 3D* y *Metal Gear Solid*?
2. Decidme algo del Race Reader Shock 2 y *C3 Racing* (compatibilidad)?
3. ¿Me recomendaréis, cuando salga, *El mañana nunca muere*?
Hombre, en principio sólo analizamos los nuevos lanzamientos y los títulos que salen en Platinum para todos aquellos usuarios que se han incorporado hace poco al planeta PlayStation; cuando analizamos alguno no muy nuevo es porque pensamos que merece la pena y que "más vale tarde que nunca". En cuanto al contenido de los análisis, admitimos que son breves, pero ¡¿incompletos!? Dudamos que quepa más información en el espacio que les dedicamos.
1. Las de *C3 Racing* y *MGS* ya lo has visto (en este mismo número), y la de *Duke Nukem 3D*... ¿para qué la quieres, si es un juego anticuado?
2. Si te refieres al volante de Guillemot Race Station Shock 2, vete derechito a las páginas de *Instrumental* del número 2 de *PlanetStation* (110 y 111). Por supuesto, este periférico es compatible con *C3 Racing*.
3. No te precipites, no te precipites... Publicamos un *preview* en el número 3 y desde entonces no hemos sabido nada nuevo. En cuanto tengamos una beta te contaremos qué tal está.

LÓGICA APLASTANTE
Álvaro Bonilla (Va de los Infantes, C. Real)
Sólo puedo jugar a la Play los fines de semana y los festivos, así que os pregunto unas cosillas para aprovecharla al máximo.
1. Tengo el dinero justo para un juego. ¿Me compro *Metal Gear Solid* o me espero a *Tomb Raider IV*?
2. ¿Tiene *NBA Live '99* la misma jugabilidad y tantos movimientos como *Fifa '99*?
3. ¿Hay alguna forma de grabar en la tarjeta de memoria dos partidas distintas de *Tomb Raider III* en bloques diferentes?
4. Me gustó mucho el póster gigante que regalasteis con el número 5. ¿Vais a dar más?
1. No dejes que te pierdan unos simples atributos femeninos (y, encima, ¡virtuales!) y ve YA a por tu *Metal Gear Solid*.
2. En cuanto a calidad, *NBA Live '99* está perfectamente a la altura de *Fifa '99*, y además los jugadores son mucho más realistas. Scottie Pippen, por ejemplo, no se parece ni a tu portera ni al panadero de tu barrio, sino al Scottie Pipen de verdad.
3. Sintiéndolo mucho, la respuesta es no.
4. Si a ti te gustan nuestros pósters, ¿cómo no vamos a dar más? Nosotros velamos por tu felicidad y haremos todo lo que esté en nuestra mano para que estés contento.

ESTO ES AMOR
Diego Miguel Crespo Ramil
Sí, soy yo otra vez, el "pesao" de las cartitas. ¿Sabéis? ¡Me acabo de enfadar con un amigo porque se ha comprado la *Planet* nº 5 (suena a colonia) antes que yo! ¡Es que no lo puedo evitar, necesito cada *PlanetStation* que sale! ¿Sabéis? ¡Soy el único chico de los que conozco que tiene los cinco números que han salido! ¡Es mi perdición! ¡Lo tiene todo! Contenido, guías, concursos, "en órbitas"..., es lo más, es la revista de videojuegos que más me gusta porque es...[a continuación viene un dibujo difícil de reproducir porque, al estar en una hoja cuadriculada, no se vería nada].
Pues nada, oye, ya sabes donde estamos. Ahora sólo falta que sepas que no sólo aceptamos cartitas; también recibiremos con gusto jamones, botellas de vino, bombones... ¡Todas las calorías las quemaremos haciendo una *Planet* mejor!

¡Y LA LUNA!
Chiqui (Menorca)
Soy una chica consolera de 21 años, fan en especial de los juegos de Abe y *Tomb Raider*. Quiero pediros unas cuantas cosas:
1. La inclusión en vuestra revista de las soluciones (con ilustraciones) de *Tomb Raider II, Heart of Darkness, Abe's Oddysee* y *Egipto*.
2. Una guía detallada de los mejores juegos de todos los géneros.
3. La inclusión de artículos de los siguientes juegos: Abe, *Tomb Raider, Theme Hospital, Theme Park, Constructor* y *Heart of Darkness*.
4. ¿Cuándo saldrá el próximo juego de Abe y *Tomb Raider II* en Platinum?
¡Mírala ella, no pide nada! Algunas de las cosas que pides ya las hemos sacado (*Heart of Darkness*) o las publicamos este mes (*Constructor*). Del resto, es probable que en el próximo número incluyamos la guía de *Tomb Raider II* porque sale ahora en Platinum (ahí tienes dos respuestas en una), pero de los demás no tenemos nada previsto, así que ya veremos...
En cuanto a la lista de los mejores juegos, ahí van algunas recomendaciones ordenadas por géneros:
· Beat'em-up: *Tekken 3, Soul Blade* y *Bloody Roar 2*.
· Shoot'em-up: *Duke Nukem: Time To Kill*
· Juegos de rol: *Final Fantasy VII, Wild Arms, Alundra*.
· Aventuras/Acción: *Resident Evil 2, Metal Gear Solid, Tomb Raider 2*.
· Plataformas: *Spyro, Crash 3, Abe's Oddysee, Abe's Exoddus*.
· Simuladores: *Gran Turismo, Ridge Racer Type 4, Colin McRae*.

¿BUSCAS CAMORRA?
Javier Alonso López (León)
¿Hola? ¿Hay alguien? Ésta es la tercera carta que os escribo y no he visto publicada ninguna. ¿Cuál es el problema? ¿Hay muchas

que leer? Pues ése es vuestro problema. Ahora os escribo para que solucionéis los míos.
1. ¿*Metal Gear Solid* sólo se ve desde un punto de vista (el de arriba)?
2. ¿*Ridge Racer 4* llegará a la suela de los zapatos del grandioso *GT*?
3. ¿Merecerá la pena *Final Fantasy VIII* teniendo el *VII*?
Bueno, hombre, tampoco te pongas así. Si quieres lo hablamos con calma o salimos fuera…
1. No, *MGS* también tiene una vista en primera persona, pero entonces no te puedes mover. Durante el juego la cámara está básicamente arriba, como tú dices, pero en algunos momentos varía de posición.
2. Pues sí, y que *RRT 4* te mole más o menos que *GT* depende de tus gustos, ya que el primero ofrece más diversión arcade y el segundo, más realismo.
3. Por los primeros comentarios que hemos oído, sí vale la pena, ya que la historia está más enriquecida (no con nata, sino con detalles varios, como que vas por ahí y la gente está haciendo sus cosillas, como en la vida real) y los gráficos son mejores. De todos modos, los muchísimos amantes de la saga están más que ansiosos esperando la llegada de *FF VIII*, así que no hará falta tratar de convencer a nadie para que sea una bomba.

REFLEXIONEMOS, HERMANOS

Alfredo Jiménez Palma (Barcelona)
No sé qué decir, la verdad. Habéis dado con todo: las guías, la zona *al habla*, trucos solicitados, los dibujos, el teléfono, *Los diez mejores*… Me habéis dejado parado, en serio. Pero ya no creo que os deba tratar como a alguien que no sabe qué rumbo debe marcarse para gustar, qué estilo debe tener, qué vocabulario debe utilizar… Habéis marcado un nuevo estilo. Ahora más que nunca me siento orgulloso de haberme gastado esas 495 pesetas en el primer número que yo, confieso, creí que no valdría nada, como la mayoría de mis amigos. Ellos no se arriesgaron, yo sí. Aposté, aposté fuerte, le di un voto de confianza y acerté. Tengo ahora desde ese glorioso día cuatro magníficos números que guardo con todo mi aprecio.
Pero ha llegado el momento de la verdad y tengo unas pequeñas críticas que espero que os toméis tan bien como los halagos anteriores. ¿OK? Bien.
Sobre lo de publicar una guía aparte de *FF VII* me parece muy buena solución, pero si vosotros sois más una guía en su contenido que una revista plenamente de información, ¿por qué recurrir a una guía aparte? Estoy muy de acuerdo con lo que expresó Alexis Cabrera: es un latazo lo de tener que comprar una guía aparte para un solo juego, pero tampoco hay que obligar a la gente a tragar durante meses la guía de un juego que a lo mejor ni le gusta. Y si hicierais una pequeña encuesta a los lectores seguro que más de uno respondería "… lo que más me gusta es que tiene muchas guías…". Parece que tenéis un serio problema llamado espacio, por lo que a lo mejor deberíais ampliar el número de páginas. Venga, hombre, no aflojéis justo ahora que ya tenéis unos lectores fieles. ¿Por qué no recompensar su actitud ampliando el volumen de esta revista? Pensadlo.
Otra cuestión: lo de esperar a que un juego que no es nuevo salga en Platinum para publicar la guía me parece muy fastidioso para el comprador asiduo de juegos, y si el problema afecta a títulos como *Resident Evil 2*, *Gran Turismo*, etc., la cosa toca otra dimensión, una zona delicada…
Si aún tenéis aliento, un par de cuestiones:
1. Se acerca mi cumpleaños y tengo una tremenda duda: no sé qué juego elegir. La cosa se concentra en dos títulos: *Resident Evil 2* y *Metal Gear Solid*. Por favor, ayudadme.
2. He oído que *Resident Evil 3* transcurrirá en Europa y que lo volverán a protagonizar Chris y Jill. Se puede verificar si, jugando a *Resident Evil 2* recoges el diario de Chris y lo lees detenidamente; explica cómo él, Jill y Barry emprenden un viaje hacia Europa para saber aún más sobre el virus experimentado por Umbrella…
3. Me gustaría que publicarais guías de *Colin McRae Rally* y *V-Rally*. En la de *Colin McRae* poned de una maldita vez qué trucos de los que habéis publicado funcionan y cuáles no! Gracias.
Saludos a "Panocha" (viva el *girl power*) por saber apreciar los buenos juegos y por su sinceridad, y a toda la Redacción de *Planet*.
¡Casi *ná*! Muchas gracias ante todo por tus elogios (nos han llegado al alma), tus reflexiones, tus opiniones y tus sugerencias. No podemos decir aquí todo lo que pensamos por cuestión de espacio (je, je…), pero en la Redacción sí que las hemos comentado ampliamente. Aumentar páginas nos encantaría, pero no te puedes ni imaginar la diferencia de costes significa, y mientras no haya más publicidad… Siempre es difícil consolidarse en este sentido y hace falta tiempo, ¡aunque esperamos que no mucho! Ojalá tu deseo (y el nuestro) se pueda cumplir a medio plazo.
En cuanto a las prioridades de los lectores, no te creas que está tan claro que todos valoráis sobre todo las guías. Si has seguido esta sección, verás que a menudo nos piden más análisis (y más extensos) y menos guías. ¡Esto no es tan fácil, no te creas! A ver si tu carta da pie a que muchos otros lectores se pronuncien a este respecto y podamos saber cuáles son en general vuestras preferencias.
Vayamos ahora a las cuestiones:
1. Nos has puesto, seguramente, la elección más difícil. En la respuesta a otra carta de este mes hacemos nuestro ránking particular y son los dos primeros, pero si hay que escoger entre ellos, *Metal Gear Solid* se lleva la palma. Hay que tener en cuenta que juega con ventaja, ya que es la última generación de videjuegos y resulta muy novedoso. Pero no nos extenderemos aquí porque en este mismo número ya le dedicamos un análisis de ¡cuatro páginas!
2. Es posible, aunque hay que recordar que saldrán dos versiones a la vez, la de PSX y la de Dreamcast, y que en principio serán distintas. Así pues, no es seguro que el que siga el argumento que tú apuntas sea el de Play.
3. Vale. Los trucos que funcionan son TODOS (no tenemos constancia de que ninguno de los que hemos publicado para *Colin McRae* no funcione).

¡HAAARL!

Pele Gallart Carmona (Alicante)
¿Hay algún juego de Chiquito de la Calzada? ¿Por qué no hacen uno? ¡Hasta luego Lucasss! (¡Fistros! ¡Pecadores!).
No lo hay, pero es posible que lo hagan porque Lara Croft ha manifestado públicamente su interés por Chiquito…

PONGAMOS ORDEN

Iván González (Suances, Santander)
Por fin he conseguido dar con la publicación adecuada a mis exigencias: una revista sencilla, clara y ÚTIL. Muy útil. Seguid así y, cada noche al acostarse, la competencia será incapaz de conciliar el sueño pensando en la perfección de *PlanetStation*.
¿Es *Warhammer: Shadow of the horned rat* una continuación de *Warhammer: Dark Omen*? ¿Es mejor? ¿Es *Global Domination* un juego de ese estilo? ¿Es bueno?
PD: ¿Me podríais mandar una foto ampliada de Cat Bucannon o, mejor, una cita?
Oye, muchas gracias por los piropos, ¿eh? Eso sí: tampoco le deseamos nada malo a la competencia. Bueno, a lo que íbamos, *Dark Omen* es la secuela de *Warhammer*, y es bastante mejor con diferencia. En ambos títulos manejas pelotones de caballería, infantería y demás en 3D, mientras que en *Global Domination* manejas misiles y armas modernas haciendo clics en el globo terráqueo. Por último, lamentamos decirte que Cat Bucannon tiene todas las noches ocupadas con el director de *PlanetStation*. ¡Otra vez será!

PREGUNTAS PERSONALES

Adrián Garrido (Alcalá de Henares, Madrid)
Vuestra revista es una de las mejores, a mi parecer, sobre la gris de Sony. Pero mejoraríais si puntuarais los juegos de forma numérica (del 1 al …), porque así podríamos apreciar mejor las pequeñas diferencias entre dos juegos con los mismos planetas. También estaría bien que puntuaseis de forma individual los gráficos, la jugabilidad… ¡Ah, y una mención sobre si están traducidos al castellano! Podríais publicar una encuesta sobre la revista para que los lectores podamos ofreceros nuestras sugerencias, porque cuanto antes se adapte la revista a nuestras preferencias, mejor, ¿no?
Y ahora una cuestión personal: ¿Hay trucos para *Colin McRae*?
Es probable que pronto os sorprendamos con algunos cambios en la revista, y a la hora de acabar de decidirlos tendremos muy en cuenta vuestras demandas, así que gracias por tus sugerencias.
En cuanto a la pregunta personal, ¡es demasiado personal, tío! Se nos han subido los colores y todo…

CONTACTOS

Tania Godella Simón (Barcelona)
Os felicito por la página entera que publicásteis en la sección *Al Habla* del nº 4 sobre *Final Fantasy VII*. Soy una viciosa empedernida de este juego; me lo pasé en 66 horas (es mucho, pero mereció la pena). Apoyo la moción de que fabriquéis una guía completísima de *FF VII* que decía Alexis Cabrera, a quien me gustaría darle mi dirección por si quiere escribirse con una obsesa de *FF VII*: c/ Rubén Darío, 36 bis, 1° 3ª 08030 Barcelona.
Esto se pone emocionante…

ANDE O NO ANDE…

Fco. José Martínez Díaz (Sevilla)
1. ¿Cuál es el premio al ganador de los dibujos?
2. ¿Qué es un "efecto indeseable"?
3. ¿Si meto un juego de PlayStation (*Cool Boarders 3*) en un aparato musical que no sea Sony, le pasaría algo al juego? ¿Se rayaría? (Por supuesto, dándole al 'Play' para que ande).
4. ¿Está el Action Replay en España? ¿Por



© Fco José Martínez (Sevilla)


© Manuel Melguizo (Motril, Granada)



© Josué C. Perdomo (Lanzarote)



© Pablo Romero (Eibar, Guipúzcoa)


© Pedro Espinosa (Madrid)





AL HABLA



¡GANADOR! Premio: Controlador Analog Station Shock 2, de Guillemot.



© Pedro M. Cañamero (Prat de Llobregat, Barcelona)


© Tania Godella (Barcelona)



© Evelt Medina (Barcelona)

cuánto me saldría? ¿Se podrían meter juegos en japonés? Si funcionan los juegos japoneses y americanos, ¿saldrían en color?

1. Hasta ahora el premio ha sido un kit compuesto por una tarjeta de memoria de 4 MB, una camiseta y una gorra de *PlanetStation*, pero es posible que vaya variando. En todo caso, lo especificaremos cada mes.
2. Te lo explicaremos con un ejemplo gráfico. Si vas por la calle y pisas un zurullo, de la acción se desprenderán dos tipos de efectos: unos "deseables" (básicamente, que tendrás suerte) y otros "indeseables", como que resbalarás, tu zapato quedará guapo, irás oliendo mal…
3. Si crees que puedes conseguir que el CD *ande*, consideramos que el riesgo de meterlo donde sea merece la pena. En cuanto a los posibles "efectos indeseables" que pueda sufrir, no los hay (ni se rayará ni se estropeará, sea el aparato de Sony o de cualquier otra marca). Lo único que puede pasar es que no suene ni haga nada, ya que en algunos juegos las pistas de audio (es decir, la banda sonora) están comprimidas y, por lo tanto, un lector de CD normal no puede reproducirlas. Es cuestión de probar.
4. El Action Replay está en España y vale unas 6.000 pesetas. Sobre sus capacidades "especiales", lo único que podemos decirte es que consultes al distribuidor del producto; encontrarás su teléfono en su página de publicidad.

COMPRO, COMPRO

Juan Mª Calero (Alcalá del Río, Sevilla)

1. Me han dicho que el juego *The Crow: City of Angels* no vale para nada, pero yo lo he visto en versión PC y me gustó. Quería saber dónde lo puedo encontrar o, si algún colega de la revista lo tiene y lo quiere vender a buen precio, que me escriba o me llame.
2. He oído que va a salir un juego llamado *Liga 98-99* o *Liga de las estrellas* para PSX. ¿Para cuándo?
3. ¿En *Music* se podrán importar canciones?
4. ¿Para cuándo Lara Croft en poses eróticas?

PD: Podríais poner una sección con las escenas más eróticas del universo PlayStation.

1. Ya lo habéis oído: si alguien lo tiene, que llame a la Redacción de la revista (93 630 68 82) y os pondremos en contacto para que hagáis la transacción.
2. Con esos títulos y para PSX no hemos oído nada. Lo único que se nos ocurre es que pueda ser *FIFA 99*, de EA, que ya está en la calle.
3. No; sólo se puede trabajar con las que tengas grabadas en la tarjeta de memoria.
4. Pues para ya mismo, justo en estas mismas páginas (hay otro lector que no sólo ha pensado lo mismo que tú sino que, encima, lo ha dibujado).

PD: ¿Por qué no salís a la calle o vais a una biblioteca a conocer gente?

CHISTOSILLO

Ignacio Guzmán (Madrid)

Soy el primer tío que todos los días pregunta al kiosquero si ha salido ya la *Planet* (eso dice él, yo no le creo porque sois demasiado buenos para que sólo lo pregunte yo). Peloteos aparte, ¡a ver si cumplís las fechas! Ahora, unos consejos: deberíais hacer una página para cartearse entre consoleros o hacer clubs de la Play y poner chistes sobre consolas (si existen).

Nosotros estamos abiertos a todo, y estas páginas son el mejor sitio para lo que tu propones (este mes se anuncia un club). Lo de los chistes vale, pero tienen que ser un poco mejores que el que nos cuentas tú en la carta… Así pues, ¿quién se anima? Por cierto, tenemos todos una enorme curiosidad por saber en qué momento se te ocurrió mandarnos un pin de ¡Gallina Blanca! ¿Nos encuentras sosos? ¿Eres representante? En fin, gracias.

ÚLTIMA APUESTA

Antonio Flores (Valdezorras, Sevilla)

Me gustaría que publicárais esta carta, ya que me he apostado 700 pts. con mi amigo, el muy tonto decía que no la ibais a leer. Una pregunta: ¿qué juego será mejor: *Silent Hill* o *Parasity Evil*?

Primera aclaración: ¡es la última carta que publicamos por una apuesta! Segunda aclaración: leemos TODAS las cartas; que una (o muchas) no salgan publicadas no significa que no las hayamos leído. Seleccionamos en función de su interés, de lo cachondas que sean y de que no repitan preguntas que ya hemos contestado.

En cuanto a *Silent Hill* y *Parasite Eve* (que así es como se llama), te recomendamos *Silent Hill*, que al menos sabemos seguro que llegará a España. En todo caso, no tenemos opiniones formadas de ninguno de los dos porque no los hemos visto aún.

ERROR X

Antonio García Arias (Madrid)

Me gustaría informaros de un error que cometisteis en el nº 4, en la respuesta a una carta de una apuesta de 500 pesetas. He leído que sí han hecho un juego de *Expediente X* para PSX, que constará de 5 CD traducidos al castellano y que contará con unos gráficos mejores que los de PC.

Me he animado a escribir por Andrew J. Pyott, de Málaga, al cual agradezco lo de las "papeletas del paraíso de las tortugas", una de las curiosidades que ha descubierto en *FF VII*. Me gustan mucho vuestras secciones, pero os aconsejo que hagáis una de manga.

Podrías tener razón en lo *Expediente X*, ya que otros lectores nos han informado de él en sus cartas: Álvaro Trigo, por ejemplo, nos cuenta que en El Corte Inglés le dijeron que va a salir el mes que viene; otro lector, Juan Manuel Roses Gil (Barcelona) nos pregunta un montón de cosas al respecto: cuándo saldrá, a qué precio, cuántos CD tendrá, por quién estará doblado, si la música será la de la serie... Pues bien, ya que parece haber tanta gente interesada, prometemos un artículo con toda la información que tengamos en el próximo *PlanetStation*.

Y SE HIZO LA OSCURIDAD

Jordi (Vizcaya)

Quisiera saber si puede causar algún problema el que se vaya la luz mientras juegas a tu Play y cuál es el segundo mejor juego de rol en castellano (después de *FF VII*).

Hombre, pues de entrada se te apaga la consola, pero nada más. Si resulta que estabas grabando en la tarjeta de memoria, probablemente perderás la partida. En cuanto al juego de rol, de los que hay el segundo mejor es *Wild Arms*, al que pronto puede superar *Legend of Legaia*.

¿¡PEDAZO DE QUÉ?!

Adrián García Morales (Canarias)

Pedazo de *asesuales*, me habeis dado un susto de muerte al coger la guía enciclopédica y no ver los trucos de Tomb Raider III que tanto deseaba. Buena prueba de ello es que sin trucos he llegado a la tercera fase de la Antártida, pero una vez que me paso un juego o ya no me atrae, le hago los trucos para ver las cosas graciosas e interesantes que te ofrecen. Bueno, vamos al grano:

1. ¿Saldrá *Time Crisis II* para Play?
2. Si *Resident Evil* sale en USA en verano, ¿aquí cuándo?
3. *Tomb Raider III* ocupa dos bloques de memoria, y no uno como habeis dicho.
4. Podríais poner la dirección del concurso en la misma página del cupón, ¿no?
5. Seguid comprando lotería y cupones de la ONCE, es la ilusión de todos los días.

1. Todo parece indicar que no. Namco no está por la labor y además la recreativa de *Time Crisis II* está planteada de una forma que resulta imposible de trasladar a la Play. Nuestra respuesta es, con un 99% de seguridad, que si aparece será para una máquina más potente.
2. No hay fecha fijada (para *RE 3*, suponemos que quieres decir), ni para USA ni para Europa. Tened paciencia...
3. Ahí sí que tienes razón. Queda dicho.
4. Pues sí, es la idea y lo que hemos hecho siempre... excepto en el del Xplorer del número 4. Un despiste lo tiene cualquiera... De todas formas, podeis estar tranquilos todos los que habeis mandado el cupón a la dirección de Ardistel (el distribuidor del Xplorer) porque luego ellos nos han hecho llegar las cartas.
5. Estás *colgao*.


© Mario Ernesto Quiroz (Málaga)


© Patrick Aguilá (Lleida)



© Rafael Ruiz (Murcia)


© Ricardo Marín (Jaén)



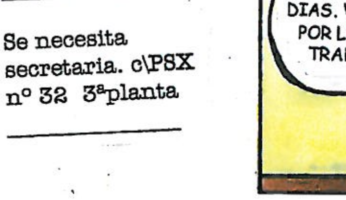
© Alfredo Jiménez (Barcelona)



ACTION REPLAY CON PAPAS
Francisco León (Jerez de la Fra., Cádiz)
Hace unos días compré el Action Replay y ¡no me sirve para nada! Los códigos que trae no parecen compatibles con los juegos que tenemos en España (no me los aceptan, no se cargan, tienen efectos raros o no hacen nada). En la tienda no me devuelven el dinero, así que ¡¡me lo tendré que comer con papas!! Eso a menos que me digais dónde puedo conseguir los códigos que no sea en Internet, pues no tengo acceso. Así pues, un consejo a los que penseis comprar el Action Replay: aseguraos de que será compatible con los juegos españoles.
Pues vaya jugarreta. Seguramente te han vendido la versión japonesa que, efectivamente, lleva trucos que no sirven para nada con nuestros juegos. La cosa no tiene fácil solución. La tienda tendría que hacerse cargo y echarte una mano para cargar trucos que valgan, pero si pasan de todo, lo único que se nos ocurre es mandarte los códigos que hay en Internet para que los cargues tu (algo bastante entretenido, por cierto). Llámanos y lo arreglamos, ¿de acuerdo?

COMPRO, COMPRO
Alfredo Pérez Gutiérrez (Madrid)
Soy un recién enganchado de ¡¡31 años!! El juego que me regaló mi mujer con la consola es *Tomb Raider*, que me gusta mucho pero sólo tengo dos trucos y ninguna guía... ¿alguna posibilidad de crear una sección de viejas glorias? ¡Ah!, ¿y un diccionario para "ancianos"? (para qué valen los scarts, periféricos...). También querría que me recomendarais más juegos de este tipo, en los que haya que pensar un poquito, porque los de muchos mamporros no me van.
Por cierto, ¿el nombre de vuestra revista significa que estais respaldados por PlayStation al 100% en todo lo que publicais? Porque algunos juegos no salen muy bien parados, cosa que se agradece para evitar que los tengamos que comprar nosotros.
El "diccionario para ancianos" lo vemos chungo, pero si nos quieres preguntar cosas concretas, podemos ir contestando a plazos. Juegos de pensar... no es fácil, ¡eh! pero ahí van algunos: saga *Resident Evil*, saga *Abe's...*, *Metal Gear Solid*, *Medievil*... De todos estos hemos publicado guía o lo haremos en breve, así como de *Tomb Raider II*, que ahora sale en Platinum (línea barata).Nuestro lema (100% PlayStation 0% Oficial) significa que la revista es sólo de PlayStation y que somos totalmente independientes, por lo que podemos permitirnos decir las cosas tal y como son.

***Nota de Redacción:** Si tu carta no aparece en este número, no desesperes; quizá se encuentra entre las que han llegado demasiado tarde para ser res-pondidas este mes y reservamos para el siguiente número de PlanetStation.*













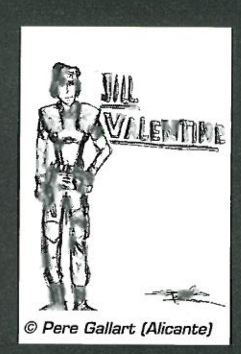
© Esther Muñoz (Málaga)

Evidentemente, no hemos considerado este cómic, envío espontáneo de Esther Muñoz, como dibujo concursante por tratarse de un caso bastante excepcional. Sin embargo, de forma totalmente excepcional hemos decidio otorgarle un premio especial compuesto por un controlador Analog Station Shock 2, un cartucho de trucos Xplorer y un conjunto de gorra y camiseta de PlanetStation. Aun así, queremos advertir que, además de ser éste un caso irrepetible, por problemas de espacio no podremos volver a publicar ilustraciones de este tamaño.


© Julio Esteban Pérez Alicante)

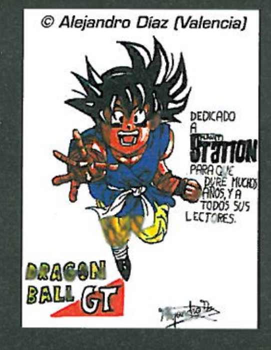


© Ángel García (Barcelona)



© Pere Gallart (Alicante)


© José Ramon Lerín (Zaragoza)



© Alejandro Díaz (Valencia)


© Juan Pablo (Madrid)



TRUCOS SOLICITADOS

Recibimos cientos de misivas y mensajes pidiéndonos trucos que ya hemos publicado. Como damos prioridad a los códigos inéditos, os recomendamos que os rasquéis el bolsillo y encarguéis los números que os faltan de nuestra revista a través del teléfono correspondiente (93 654 40 61); con un poco de suerte hablaréis con Eva, la simpatiquísima chica que se encarga de gestionar estos pedidos. Otra cosa: por mucho que Lara Croft esté como un queso, no podemos decir el truco para desnudar a la protagonista de este juego en cada número. ¿Cómo? ¿Que este truco nunca lo hemos dicho? Pues porque no existe, que si no....

ABE'S EXODDUS

La aventura de nuestro ser verde favorito trae consigo un nuevo truco para pasar de nivel. Para activarlo, mientras juegues mantén apretado R1 todo el rato mientras pulsas ●, ●, ✕, ✕, ■ y ■. Lamentablemente ya no existe ningún truco para tirarse pedos verdes ya que, en esta secuela, Abe se tira las ventosidades con ese color sin necesidad de artimaña alguna. Creemos que esto merece un gran "¡oooooh!" por parte de nuestro público.

BLAST RADIUS

Nos han soplado un pequeño truquillo para este matamarcianos: si queréis tener vidas infinitas en Plast, perdón, Blast Radius basta con que pulséis en el menú principal ■, ⇦, ■, ⇨, ●, ⇩, ● y ⇧. Este truco sólo funciona en el modo de un jugador.

C3 RACING

Hay juegos que se quedan cortos hasta en los trucos. Sólo hemos descubierto que si terminas correctamente con los 30 circuitos del juego, podrás volver a correr en ellos en sentido inverso. Seguiremos investigando, a ver si encontramos algo mejor que ofreceros.

DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN

Para lograr dar una Súper Patada, mantén apretados L1 + L2 + R1 + R2 mientras pulsas ■ durante la partida. Por cierto, recordad que podéis recargar vuestra energía siempre que queráis pulsando el botón de acción siempre que estéis en el agua, o en lugares alternativos como un lavabo o un orinal (este truco está avalado por el programa La Botica de la Abuela de Txumari Alfaro).

EVERYBODY'S GOLF

¿Harto ya de jugar una y otra vez en el mismo campo de golf? Pues nada, resalta uno de los campos del juego y entonces aprieta ✕ mientras tengas pulsados los botones L1 + L2. Con este truquillo podrás jugar en los mismos campos de siempre pero haciendo el recorrido a la inversa. Por otra parte, si eres un defensor radical de los derechos de los zurdos, cuando escojas a un golfista pulsa R1+ R2 + L1 + L2 + Select + Start + ✕ y tu personaje utilizará la mano izquierda para agarrar el palo.

FORSAKEN

Para conseguir un menú de opciones extra, resalta "Options" y pulsar ⇦, ⇨, ⇦ y ⇨. Luego entra en las opciones y encontrarás las "cheat options". Hala, ya tenéis el truco, así que procurad que no os den mucho Forsaken.

GHOST IN THE SHELL

Este juego tiene la virtud de ser la conversión PAL con las franjas negras más grandes vistas hasta la fecha (puro cinemascope). Si quieres ver las secuencias de vídeo del juego (sin duda lo mejor de este título) pulsa en la pantalla del menú principal R2, R1, ■, ■, ⇧, ⇩, ■, ■, R2 y R2. Para ver las secuencias busca entre las opciones y encontrarás la forma de verlas. Si eres una auténtica fiera puedes intentar acabarte el juego sin utilizar continuaciones para ver una foto oculta de la protagonista.

LIBERO GRANDE

El juego balompédico favorito de nuestro estimado director también tiene fieles adeptos entre las filas de los lectores de la revista (aunque no demasiados, todo hay que decirlo). A los que tienen la suficiente sensibilidad como para amar este juego les tributamos los siguientes trucos.

Más jugadores

Existen nueve jugadores ocultos a los que podrás echar el guante siguiendo nuestros sabios consejos.

- Gregorio Zonaras: consíguelo completando el modo Arcade en nivel de dificultad normal.
- Arnold Lang: si logras 10.000 puntos en el modo Challenge será tuyo.
- Roland, Edgar Cailaux, Powel Gardner y Gerald Wells: gana la International Cup con todos los países en el nivel de dificultad normal.
- Ruprecht Goes: lo tendrás tras desbloquear las tres últimas opciones del modo Challenge.
- David Magellan: Debes lograr más de 1150 puntos en todos los niveles de dificultad del modo Challenge.
- Maurice Poulenc: Debes acumular un marcador total superior a 100 con cualquier equipo en el modo vs. CPU.

MEDIEVIL

Sin que sirva de precedente, vamos a contestar una duda que nos ha llegado sobre Medievil, del que publicamos una fantástica guía en el número 2 de nuestra excelsa revista. Rogamos que, en lugar de masacrarnos con vuestras súplicas, hagáis el favor de pedir el susodicho número atrasado al número de teléfono 93 654 40 61 (sí, ya sabemos que lo hemos dicho antes, pero lo repetimos por si las moscas). Tened piedad de nosotros y seguid nuestro consejo. Pero bueno, como somos generosos esta vez contestaremos a un lector que nos pide como conseguir el crucifijo en la fase de "El Pueblo Durmiente" (una fase sin duda inspirada en los cierres de redacción de PlanetStation). Lo que tienes que hacer es poner el molde del crucifijo y el busto del alcalde en la fragua de la Herrería para, acto seguido, ponerte a brincar como un loco sobre el fuelle. Tras un poco de ejercicio físico lograras el preciado crucifijo que deberás colocar en el hueco de la Iglesia.

MEGAMAN X4

Los amantes de los juegos al viejo estilo 2D continúan defendiendo a capa y espada las aventuras de Megaman. Ahí van unos cuantos trucos para estos románticos empedernidos.

Ultimate Armor de Megaman

En la pantalla de selección de personaje, resalta a Megaman y pulsa ●, ●, ⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ⇦ y ⇦. ¿Ya está? Bien ahora manteniendo apretados L1 + R2 pulsa Start. No debes soltar los botones L1 y R2 hasta que empiece el juego.

Black Armor de Zero

Resalta a Zero en la pantalla de selección de personaje. Ahora mantén apretado R1 y pulsa ⇨ seis veces seguidas. Suelta todos los botones, luego mantén apretado ● todo el rato y pulsa Start. No sueltes el círculo hasta que empiece el juego.

O.D.T.

El tono de vuestras súplicas nos confirma lo que predijimos en su día: O.D.T. es el juego más odido del catálogo de PlayStation. No os preocupéis: allí donde no llegó el buen corazón de los chicos de Psygnosis llegarán nuestros trucos. Por cierto, recordamos a los gallitos que se han terminado el juego que para ver el final bueno deben acabarse este título en nivel de dificultad difícil. Vamos machotes, que vosotros podéis.

Más municiones

Después de pausar el juego pulsa ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ● y ■.

Maná al máximo

Pausa el juego y pulsa ⇦, ⇨, ⇦, ⇨ y ●.

G-POLICE

Este juego fue una de las primeras misiones imposibles que nos regaló Psygnosis para PlayStation. Para suavizar un poco las cosas pulsad, en la pantalla en que os sueltan el rollo sobre los objetivos de tu misión, L1 + L2 + R1 + R2 + ● + ▲ + ■ + ⇦ y seréis inmortales. Si lo que queréis es munición infinita pulsad las mismas teclas, pero en la pantalla de selección de armas. Y para finalizar, ahí van los passwords de cada nivel:

35 SAGLORD	23 CLAIREC	11 ANDOOOO
34 NIKNAK	22 JONRITZ	10 DELUCS
33 CAKEBOY	21 IAINTHOD	9 DAZMAN
32 ROSSCO	20 TSLATER	8 MAZMAN
31 PUGGER	19 BIONIC	7 SAEGGY
30 JIMMAC	18 ANDYCROW	6 WENSKI
29 THONBOY	17 TONYMASH	5 JOJOGUN
28 STUBOMB	16 THEYOLK	4 ACEDUF
27 EDFIRE	15 OLLIEB	3 SONAGAV
26 EUANLEC	14 YERMAN	2 DOLMAN
25 ANGUSF	13 ANDYMAC	1 MADGAV
24 STEVEBOT	12 KIMBCHS	

FINAL FANTASY VII

Máxima Energía
Después de pausar el juego aprieta ⇦, ⇨, ⇦, ⇨ y ■

Personaje extra... ¡Karma!
En el menú principal pulsa R1, R2, L2 y L1.

Aumenta el nivel de poder de tu arma
Durante la pausa pulsa R1, L1, R2, L2, ⇦, ⇨, ⇧ y ⇩.

Aumentar nivel de experiencia
Pausa y dale a ●, ▲, L1, L2, R1 y Select.

Aumentar el poder de los hechizos
Pulsa durante la pausa ⇩, ▲, L1, L2, R1 y Select.

Carácter Extra... ¡Sophia!
En el menú principal pulsa L1, L2, R2 y R1.

50 vidas
Después de pausar el juego pulsa ▲, ⇩, ●, ⇨, Select y ■.

PEQUEÑOS GUERREROS

Invencibilidad
El password más buscado por todos los amantes de El Fari, Jordi Pujol, Josep Lluís Núñez y otros pequeños guerreros es: ●, ●, ▲, ▲, ●, ✕, ■ y ✕. Con él conseguirás ser más resistente que un Airgamboy de titanio.

Máxima munición
Para tener la máxima munición posible introduce el password ▲, ●, ●, ●, ■, ✕, ▲ y ■.

Todas las armas
Olvídate de la ardua tarea de ir recogiendo armas por esos pequeños mundos de Dios con este password: ▲, ▲, ●, ●, ●, ✕, ■ y ✕.

Los niveles son tuyos

Nivel	Password
Gorgon :	✕, ✕, ▲, ■, ■, ✕, ●, ✕
Dimensional Temple:	■, ✕, ▲, ■, ■, ■, ●, ✕
Floating Fortress:	●, ✕, ▲, ■, ■, ●, ●, ✕
Spirit Bog:	▲, ✕, ▲, ■, ■, ▲, ●, ✕
Canyon Village:	✕, ■, ▲, ■, ■, ✕, ▲, ✕
Creepy Caverns:	■, ■, ▲, ■, ■, ■, ▲, ✕
Space Ship:	●, ■, ▲, ■, ■, ●, ▲, ✕
Hall Of Patriots:	▲, ■, ▲, ■, ■, ▲, ▲, ✕
Graveyard Of War	
Machines:	✕, ●, ▲, ■, ■, ✕, ✕, ■
Nuclear Mine:	■, ●, ▲, ■, ■, ■, ✕, ■
Launch Center:	●, ●, ▲, ■, ■, ●, ✕, ■
Ulhaden Fier:	▲, ●, ▲, ■, ■, ▲, ✕, ■
Garrison:	✕, ▲, ▲, ■, ■, ✕, ■, ■
Inner Sanctum:	■, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■

SMASH COURT 2

Para ver la secuencia final del juego sin sudar la camiseta, tienes que pulsar en el mando del segundo jugador en la pantalla de menú principal la siguiente combinación: ⇧, ⇧, ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ⇨, ⇨, ⇨ y ⇨. Para que la cosa funcione, el truco debe introducirse 4 segundos después de que aparezca la frase "Press Start".

TEKKEN 2

¡Guau! En lugar de las ochocientas mil misivas mensuales sobre Tekken 3, este mes un lector nos ha pedido trucos de Tekken 2. No sabemos si podremos sobrevivir a cambios tan radicales.
Bien, suponemos que ya sabéis que para conseguir a los sub-jefes, lo que hay que hacer es acabarse el juego con los luchadores que son seleccionables desde el principio; por ello sólo os diremos los secretos mejor guardados del juego. Para conseguir a Kazuya Mishima debes haber conseguido todos los sub-jefes, y entonces acabarte el juego con uno de ellos. Si ahora te acabas el juego con Kazuya el personaje Devil / Angel será tuyo.
Una vez conseguidos todos estos personajes puedes intentar poner al descubierto a Alex / Roger. Para ello, en el tercer combate, debes ganar el último round cuando tu energía esté bajo mínimos. En el siguiente combate aparecerá Alex / Roger. Termínate ahora el juego y este doble personaje caerá bajo tu poder.
Si lo has hecho todo correctamente deberías tener 25 personajes. Ahora puedes activar una increíble perspectiva de combate en primera persona. Para ello mantén pulsado L1 + R2 cuando elijas a un luchador.
Teniendo a todos los luchadores puedes hacer que las cabezas de los combatientes sean gigantescas. Simplemente mantén pulsado Select cuando elijas personaje.

TEST DRIVE 5

Siguiendo el orden lógico del mundo videojueguil, tras daros los trucos de Test Drive 4 hace unos meses, ahora le toca el turno a Test Drive V. Los códigos que os damos a continuación deben ser introducidos cuando el juego os pida vuestro nombre tras conseguir un tiempo récord.
- Más bugas: introduce los nombres RONE y NOLIFE.
- Acceso a todos los modos de juego: pon el nombre VRSIX y luego salva el juego en la tarjeta de memoria.
- Modo Súper Arcade: utiliza la palabra SPURT
- Acceso a todas las pistas de carrera: utiliza los nombres NTHREE y MTHREE.
- Modo quinqui: tras ganar en el modo "Drag Racing" introduce la palabra VRSIX y luego salva la configuración del juego en la tarjeta de memoria.
- Modo video-clip: entra la palabra AUXYRAY como high score y aparecerá una opción para ver el video-clip de los bestiajos Fear Factory, el grupo favorito de José María Aznar.

TOMB RAIDER II

Cuando parecía que ya habíamos apaciguado vuestras ansias de trucos con los códigos que os facilitamos en el número 3 (que, insistimos, FUNCIONAN) Raúl Cuenca nos llama pidiéndonos ayuda para derrotar al Dragón Chino que aparece al final del juego. Querido amigo, la cosa es más fácil de lo que parece. Lo que tienes que hacer es acribillar al bicho hasta que caiga rendido a tus pies (ya no se hacen dragones como los de antes) y luego, rápidamente, te sitúas delante de su vientre y presionas el botón de acción. En ese preciso momento le quitarás la daga que le hace inmortal, por lo que la lagartija sobrealimentada palmará sin remisión. Si quieres ver el punto concreto donde está situada la daga, entonces fíjate en la secuencia de vídeo de introducción del juego. De nada.

Alundra

Como era inevitable, este mes continuamos con nuestra sección dedicada a ese RPG prácticamente infinito que responde al nombre de Alundra.

Esta vez nuestro amigo Iván y unos cuantos lectores más nos piden cómo encontrar las cuatro estatuas de la ermita del "Desierto de la Desesperación" (un nombre que le va como anillo al dedo al juego). Como la explicación es larga nos ahorraremos las instrucciones de las dos primeras estatuas, que son muy fáciles de encontrar.

Tercera estatua

Sigue el camino hasta encontrar dos puertas, y entra por la de la izquierda. Usa la capa de arena para llegar a la escalera, y ve avanzando utilizando la susodicha capa hasta que te encuentres una sala llena de lombrices a las que debes liquidar. Tras matarlas aparecerá un barril. Lanza una bomba a la palanca de la habitación y utiliza el barril de forma que la puerta que ha abierto la palanca quede bloqueada. Ahora pasarás por una habitación con abejorros, y luego llegarás a la parte exterior de la ermita y allí encontrarás, en una plataforma, a la tercera estatua.

Cuarta estatua

Deja la tercera estatua y baja a las plataformas de abajo para llegar a las dos puertas que te encontraste antes. Entra por la de la derecha. Cruza la habitación, y en la siguiente estancia utiliza los barriles para alcanzar la siguiente puerta para salir al exterior de la ermita. Utiliza las banderas rojas para llegar a una nueva entrada y sigue sorteando los peligros a través de diversas habitaciones hasta que te encuentres una en la que hay dos interruptores y una columna que puedes mover. Mueve la columna sobre uno de los interruptores y camina por encima del otro interruptor para abrir la puerta. En la nueva habitación cárgate las abejas y caerá un barril. Utilízalo a modo de pilar para llegar al siguiente interruptor, que hará aparecer una plataforma con la que podrás llegar a la siguiente estancia.

Más puzzles

Encontrarás un nuevo puzzle en el que debes darle a una palanca para hacer caer barriles, los cuales deben ser cogidos al vuelo. Sólo caen barriles unas cuantas veces así que, si fallas, regresa a la habitación anterior y vuelve a entrar. Una vez tengas, como mínimo, dos barriles podrás alcanzar la plataforma de la izquierda y largarte.

En la nueva habitación debes colocar los símbolos de la Luna, el Sol, el Agua y la Estrella (dos de los cuales están escondidos entre las flores) sobre los iconos antes del tiempo límite. Si lo logras, caerá una llave con la que podrás abrir una puerta que encontrarás subiendo las escaleras. Tras unas cuantas plataformas accederás a la cuarta estatua.

Ya puedes volver a hablar con el esqueleto parlanchín de la ermita que te encomendó la misión de las estatuas, para tener acceso a una nueva zona de juego.

¡HA LLEGADO VUESTRA HORA!

Llamamiento urgente a todos los coleccionistas vocacionales, despistados incorregibles, reenganchados tardíos y otros impresentables varios que puedan estar interesados en conseguir un número de *PlanetStation* que ya no está a la venta en los kioscos.

Si en su día se os escapó algún ejemplar de la revista —o la tenéis tan manoseada que ya cuesta leerla—, ahora podéis pedir todas las que queráis.

Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

Tomb Raider III (1ª parte), Spyro the Dragon, Rogue Trip, Unholy War, Grand Theft Auto, Resident Evil, Bust A Groove, Formula 1 98, Madden NFL ´99, Ninja (2ª parte) y WWF Warzone (2ª parte)

Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX



Ninja (1ª parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, LAPD 2000, Duke Nukem: TTK, C&C Retaliation, Moto Racer 2, Medievil, WWF Warzone (1ª parte), Bio Freaks, Scars, Breath of Fire III (2ª parte) y Bomberman World

Tomb Raider III (2ª parte), ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

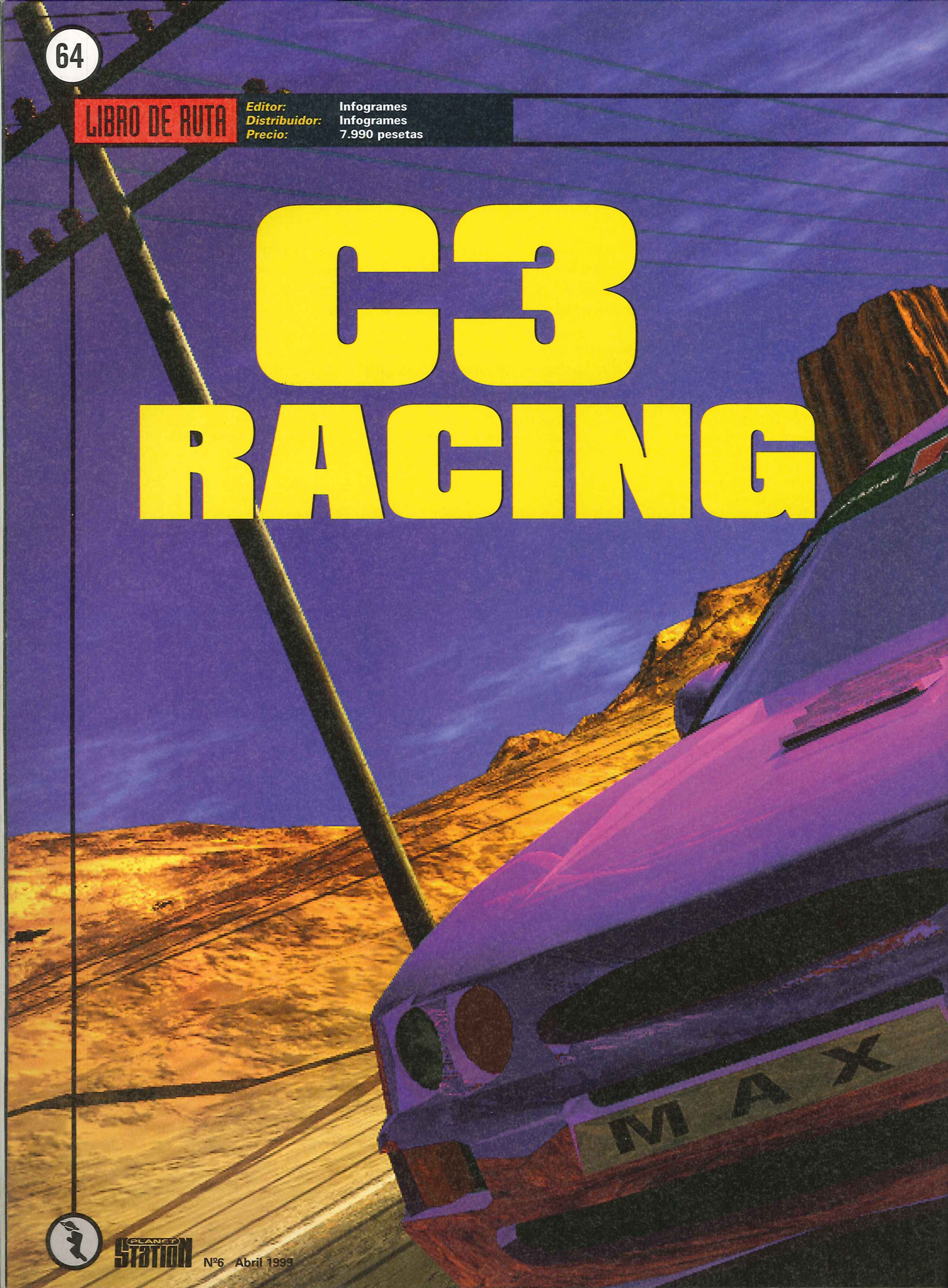
SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO DE *PLANETSTATION*, ¡LLAMA AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

LIBRO DE RUTA

Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas

C3 RACING



2 JUGADORES · TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE · MANDO ANALÓGICO · DUAL SHOCK™

Prepárate para conducir de todo, desde un Nissan Micra a un Marcos Mantis de líneas voluptuosas. *PlanetStation* te orienta por los coches y circuitos de *C3 Racing*.

TRUCOS

No pises el acelerador antes de leer esto
Un empujoncito hacia la victoria

CONSEJOS GENERALES PARA LA CARRERA

Toma de curvas
Aunque *C3 Racing* es un juego arcade, debes obedecer las leyes físicas. Si machacas el acelerador e intentas ir siempre a máxima velocidad la cosa acabará en desastre, así que usa el buen juicio en cada curva y, si es cerrada, aminora.



Derrapajes
Al entrar en curvas muy largas puedes deslizar el coche por ellas a base de mantener la velocidad alta y dar un volantazo (si corres peligro de desplazarte demasiado, tal vez debas soltar un segundo el acelerador). Con esto te asegurarás de salir de la curva en la posición óptima para marcharte acelerando. ¡Y queda tope fardón!



Giro con el freno de mano
Este truco de pilotos de rally es una forma mucho más rápida de superar curvas cerradas en horquilla. Requiere práctica, pero merece la pena. Traba el volante hacia el interior de la curva mientras le das al freno de mano y el coche se debería deslizar. En cuanto estés frente a la salida de la curva, puedes salir acelerando.

Apréndete los circuitos
Usa la opción Contrarreloj (Time Trial) para aprenderte el trazado de cada circuito. Saber de antemano dónde están las curvas te permitirá situarte en una mejor posición para seguir la línea de carrera. Aunque cada lugar sólo presenta un circuito básico, en los últimos niveles puede que debas recorrerlo en sentido inverso o tomar un desvío.



Prueba el coche
Cada vez que cambies a un coche nuevo, date primero una vuelta en él, ya sea en la pista de prueba o mediante la opción Contrarreloj. Cada coche se comporta de forma distinta, así que es vital que sepas cómo va el coche y que te sientas cómodo con sus prestaciones. Sólo porque hayas accedido a un nuevo coche no significa que sea mejor que el que has estado conduciendo.

Slipstreaming
Puedes mejorar tu velocidad y reducir tu resistencia aerodinámica siguiendo la estela de los otros coches. Ponerse detrás de un oponente en una recta puede brindarte el impulso extra necesario para intentar un adelantamiento.

No tengas miedo de jugar duro
Los otros conductores no se apartan para dejarte pasar porque, al igual que tú, están decididos a ganar. Tal vez tengas que recurrir a tácticas de matón para rebasarlos. Si se presenta una oportunidad de echarlos de la carretera, ¡aprovéchala!

Carreras nocturnas
Si no estás seguro del trazado de una pista, quizá sea mejor ir siguiendo a otro coche antes de adelantarlo en el último momento para hacerte con la victoria.

Experimenta con los ajustes
Tal como hemos dicho antes, es posible sacar un rendimiento extra a tu coche a base de efectuar los reglajes correctos para cada circuito. Por ejemplo, en pistas con baches, dispón unas ballestas largas para que la suspensión absorba más los baches del terreno. Así mantendrás la velocidad y pasarás menos tiempo volando peligrosamente por los aires. Si bien es posible ganar sin ajustar el coche, un reglaje correcto puede arañar unos segundos al tiempo de cada vuelta.

RENAULT MEGANE 1.6 COUPE

Close Gearing	[illegible] Gearing	Far Gearing
Low	Damping	High
Low	Front Ride Height	High
Low	Rear Ride Height	High
Low	[illegible]	High
Low	Rear Spring Length	High
Low	[illegible]	High
Front	[illegible]	Rear
Low	Reverse Gear Ratio	High
Low	1st Gear Ratio	High
Low	2nd Gear Ratio	High





SELECCIÓN DE COCHE

Al principio, el abanico de opciones **se limita a dos** (lee el recuadro *Acceso a nuevos coches* para descubrir cómo **revelar los demás**). Enseguida verás que cada coche **se comporta y se maneja** de una forma muy distinta. Por lo tanto, es **importante experimentar** con distintos vehículos para descubrir cuál se ajusta más a tu **estilo de conducción**.

CLASE GT

NISSAN MICRA

VELOCIDAD PUNTA:	106MPH
ACELERACION (0-60MPH):	12 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	74
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

El Micra, uno de los dos coches iniciales, tiene un manejo excelente que facilita las cosas a la hora de tomar las curvas.

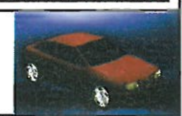


LASE GTI

MEGANE 1.6 COUPE

VELOCIDAD PUNTA:	116MPH
ACELERACION (0-60MPH):	11.3 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	90
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

Sin tanto empuje como el Skoda, pero se maneja mejor.



CLASE GTI

RENAULT MEGANE 16V

VELOCIDAD PUNTA:	133MPH
ACELERACION (0-60MPH):	8.6 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	150
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

Muy veloz, pero hace falta una conducción prudente para mantenerlo en pista.



DEPORTIVOS

MITSUBISHI FTO

VELOCIDAD PUNTA:	137MPH
ACELERACION (0-60MPH):	6.3 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	147
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

No muy rápido, pero su reacción es buena y su conducción fácil.



CLASE GTI

RENAULT CLIO 1.6 RXE

VELOCIDAD PUNTA:	106MPH
ACELERACION (0-60MPH):	12.1 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	75
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

No tan maniobrable como el Micra, pero con algo más de empuje.



CLASE GTI

PEUGEOT 306 XSI

VELOCIDAD PUNTA:	126MPH
ACELERACION (0-60MPH):	11 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	133
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

Velocidad a saco, siempre que logres mantenerlo en pista.



CLASE GTI

RENAULT CLIO WILLIAMS

VELOCIDAD PUNTA:	134MPH
ACELERACION (0-60MPH):	8.6 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	157
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

Un manejo excelente, y es aún más rápido que el Megane. Guapo.



DEPORTIVOS

MARCOS GTS

VELOCIDAD PUNTA:	141MPH
ACELERACION (0-60MPH):	5.8 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	190
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

Un coche con clase, pero más difícil de manejar que el FTO.



CLASE GTI

SKODA OCTAVIA

VELOCIDAD PUNTA:	118MPH
ACELERACION (0-60MPH):	10.2 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	125
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

Puede que tenga más potencia, pero tiene la maniobrabilidad de un ladrillo.



CLASE GTI

TOYOTA COROLLA

VELOCIDAD PUNTA:	121MPH
ACELERACION (0-60MPH):	10.2 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	109
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

Buena aceleración y un manejo decente hacen de él un coche equilibrado.



CLASE GTI

PEUGEOT 306 GTI-6

VELOCIDAD PUNTA:	137MPH
ACELERACION (0-60MPH):	8.5 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	167
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

Algo más rápido que el Clio Williams, pero mucho más difícil de conducir.



DEPORTIVOS

PEUGEOT 406 COUPE

VELOCIDAD PUNTA:	137MPH
ACELERACION (0-60MPH):	5.7 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	200
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

La mar de fácil de llevar, con una conducción que responde de perlas.



CLASE GTI

PEUGEOT 206

VELOCIDAD PUNTA:	106MPH
ACELERACION (0-60MPH):	13.2 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	75
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

Una velocidad punta normalilla y una mala aceleración, pero el manejo es genial.



CLASE GTI

NISSAN ALMERA

VELOCIDAD PUNTA:	111MPH
ACELERACION (0-60MPH):	11 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	141
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

No muy rápido, pero el magnífico manejo lo compensa de sobras.



CLASE GTI

TOYOTA MR2

VELOCIDAD PUNTA:	137MPH
ACELERACION (0-60MPH):	7.7 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	168
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS DELANTERAS

Responde de maravilla en los derrapes voluntarios, y es rápido una vez dominado.



DEPORTIVOS

LANCER EVO V R

VELOCIDAD PUNTA:	143MPH
ACELERACION (0-60MPH):	5.5 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	280
TIPO DE TRACCION:	4X4

Superdócil y tan fácil de manejar como el 406, pero más rápido.

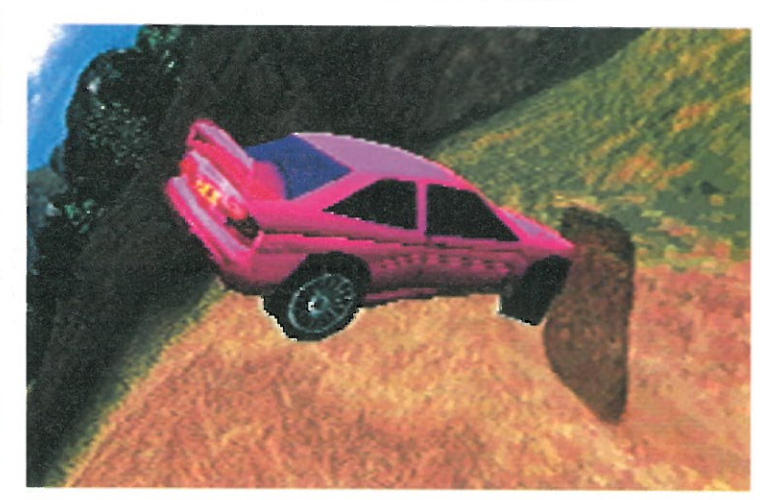




▲ ¡Al loro! Si te pasas de velocidad en una curva peraltada puedes acabar sobre dos ruedas. Aminora y endereza para posar las otras dos sobre el asfalto.

◄ Pegarse demasiadas leches a gran velocidad puede dejar el vehículo hecho un cristo.

▼ Si no ajustas debidamente las spring lengths, es probable que en sitios como éste rebotes y salgas rodando.



DEPORTIVOS
MITSUBISHI 3000 GT

VELOCIDAD PUNTA:	155MPH
ACELERACION (0-60MPH):	5.3 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	282
TIPO DE TRACCION:	4X4

Sensiblemente más rápido que los coches anteriores y con un manejo decente.



DEPORTIVOS
TOYOTA SUPRA

VELOCIDAD PUNTA:	155MPH
ACELERACION (0-60MPH):	4.9 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	326
TIPO DE TRACCION:	REAR WHEEL DRIVE

Gran empuje, pero no es tan fácil tomar curvas como en otros.



DEPORTIVOS
NISSAN SKYLINE GT-X

VELOCIDAD PUNTA:	155MPH
ACELERACION (0-60MPH):	5.1 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	276
TIPO DE TRACCION:	4X4

Se pega a la carretera como la cola de impacto, con lo que tomar las curvas está chupado.



DEPORTIVOS
LANCER EVO V

TOP SPEED:	165MPH
ACCELERATION (0-60MPH):	4.8 SEG
BRAKE HP:	280
DRIVE TYPE:	4X4

Manejo similar al Supra, pero con mayor velocidad punta.



DEPORTIVOS
TOYOTA CELICA

VELOCIDAD PUNTA:	139MPH
ACELERACION (0-60MPH):	6.5 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	173
TIPO DE TRACCION:	4X4

Olvídate de esas dudosas estadísticas: ¡esta monada va como un trueno!



DEPORTIVOS
MAX POWER PROJECT

VELOCIDAD PUNTA:	168MPH
ACELERACION (0-60MPH):	3.8 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	1000
TIPO DE TRACCION:	4X4

¡Te lo pasarás bomba derrapando con este cohete rosa de bolsillo!

DEPORTIVOS
NISSAN 300 ZX

VELOCIDAD PUNTA:	155MPH
ACELERACION (0-60MPH):	5.0 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	275
TIPO DE TRACCION:	EN RUEDAS TRASESERAS

Una vez dominado, su manejo de respuesta superior facilita la toma de curvas.



DEPORTIVOS
MARCOS MANTIS

VELOCIDAD PUNTA:	170MPH
ACELERACION (0-60MPH):	4.1 SEG
POTENCIA DE FRENADO:	352
TIPO DE TRACCION:	EN LAS RUEDAS TRASERAS

Muy rápido sobre asfalto, pero difícil de conducir en pistas de tierra.



TRUCOS

Al principio sólo tiene un Micra y un Clio
Para disponer de otros mejores tienes que ganar carreras

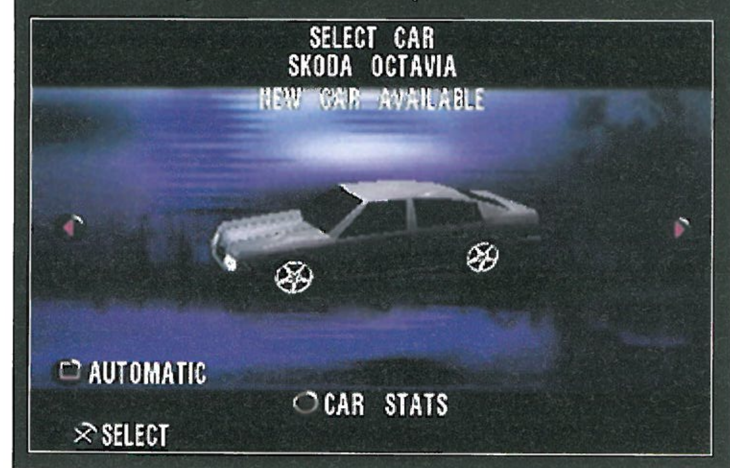
ACCESO A NUEVOS COCHES

Modo Arcade
Al principio están disponibles el Nissan Micra y el Renault Clio 1.6 RXE. Los coches se van revelando luego en orden:
Skoda Octavia
Peugeot 206
Renault Megane 1.6 Coupe
Peugeot 306 XSi
Toyota Corolla
Nissan Almera
Renault Megane 16 Valve
Renault Clio Williams
Peugeot 306 GTi-6
Toyota MR2

En modo Arcade, el acceso a nuevos coches depende del número de victorias sucesivas. A medida que avances por el modo Arcade, irás accediendo a más coches si logras una serie de victorias ininterrumpidas.

Modo Campeonato
El número de coches a los que accedes en el modo Campeonato se basa en la cantidad de puntos conseguidos durante la temporada, y hasta que ésta no termine no accederás a ninguno. Recuerda además que no puedes cambiar de coche a mitad de temporada.

Deportivos
En el modo Arcade, a la que ganes en el circuito 3 de Roma, pasarás a las pistas de la clase deportivos, donde podrás acceder a los deportivos de la misma forma que con los GTi.
En el modo Campeonato, una vez que hayas completado los campeonatos GTi Amateur y Profesional podrás llevar deportivos en los campeonatos de Altas Prestaciones, y accederás a más modelos al final de la temporada.





CIRCUITOS

Cada pista de *C3 Racing* requiere la adquisición de distintas aptitudes. El siguiente análisis te dará algunos consejos extra sobre cómo triunfar en cada lugar.

CLASE GTI — AFRICA



AFRICA 1
CONDICIONES NORMALES

AFRICA 2
CONDICIONES NORMALES, INVERTIDO



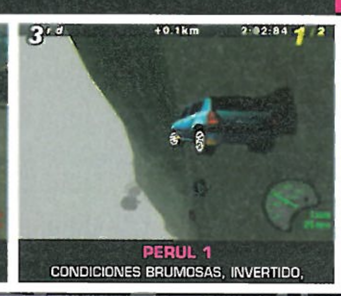
AFRICA 3
CARRERA NOCTURNA, DESVÍO

África es un circuito amplio y salvaje de curvas pronunciadas y pistas de tierra sinuosas. Merece la pena invertir un rato en ajustar la longitud de ballestas de tu coche de forma correcta (la más alta) para asegurar que tu auto pasa el máximo de tiempo en la carretera y no en el aire. Asimismo, ten cuidado con la cerrada curva a la derecha en los niveles 1 y 3 al salir del túnel cavernoso ¡o acabarás en el agua!

CLASE GTI — PERU



PERUL 1
CONDICIONES NORMALES



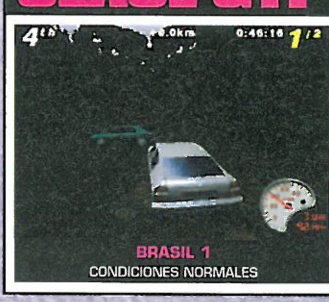
PERUL 1
CONDICIONES BRUMOSAS, INVERTIDO,



PERUL 1
CARRERA NOCTURNA, INVERTIDO, DESVÍO

Perú es una serie de curvas tortuosas y rectas lisas donde el control y la pericia son cruciales. Busca la línea de carrera en cada curva y harás una buena actuación. Ojo con la cerrada curva en horquilla del nivel 1. En los 2 y 3, intenta tomar la ruta de la playa hacia la meta para reducir en unos segundos el tiempo de tu vuelta. Al volver a la carretera, ten cuidado: hay una rampa que podría enviarte contra los muros del lateral.

CLASE GTI — BRASIL



BRASIL 1
CONDICIONES NORMALES



BRASIL 2
CONDICIONES BRUMOSAS, INVERTIDO



BRASIL 3
CONDICIONES HÚMEDAS, DESVÍO

Brasil es una combinación de carreteras de montaña abiertas y densas pistas en la selva. Es aconsejable practicar repetidas veces en este circuito, ya que a menudo puede presentar curvas y giros inesperados. La larga recta de salida/meta es un sitio perfecto para poner el coche a máxima velocidad y es conveniente que lo lleves con una relación de marchas muy corta para poder meter la directa lo antes posible.

CLASE GTI — INDONESIA



INDONESIA 1
CONDICIONES NORMALES



INDONESIA 1
CONDICIONES NORMALES, INVERTIDO

INDONESIA 1
CONDICIONES BRUMOSAS, DESVÍO

La clave para triunfar en Indonesia está en frenar. Asegúrate de aminorar en las curvas, ya que el impacto con las protecciones altas que flanquean la carretera te costará muy caro. No obstante, Indonesia permite a los coches más potentes y veloces usar sus velocidades punta, ya que contiene una serie de rectas largas idóneas para ese tipo de coche.

CLASE GTI — ROMA



ROMA 1
CARRERA NOCTURNA



ROMA 2
CARRERA NOCTURNA, DESVÍO



ROMA 3: CARRERA NOCTURNA, CONDICIONES HÚMEDAS, INVERTIDO, DESVÍO

Las calles de Roma son una serie de pistas ondulantes que precisan de una gran habilidad. Al igual que Brasil, es importante practicar en estos circuitos antes de competir. También es vital aprender a realizar un giro con el freno de mano (mírate el recuadro *Consejos generales para la carrera*). Aunque todos los niveles de Roma están ambientados de noche, las calles están bien iluminadas, así que en principio no tendrás problemas de visibilidad.



DEPORTIVOS REINO UNIDO


REINO UNIDO 1
CONDICIONES NORMALES


REINO UNIDO 2
CONDICIONES BRUMOSAS


REINO UNIDO 3
CARRERA NOCTURNA, DESVÍO

Los coches más veloces podrán aprovecharse de las rectas a gran velocidad y las curvas pronunciadas de la sección asfaltada. Sin embargo, a algunos (como el Marcos Mantis) la pista de ceniza les podría resultar demasiado resbaladiza, así que más vale un coche con un manejo de primera. Lleves lo que lleves, no olvides aminorar al acercarte a la sección de pista de tierra o saldrás rodando a la hierba. En el nivel 3 estáte alerta a la curva cerrada a la derecha que lleva a un desvío de pista de tierra extra después de la pronunciada curva a la izquierda.

DEPORTIVOS MONACO


MONACO 1
CONDICIONES NORMALES


MONACO 2: CONDICIONES BRUMOSAS Y HÚMEDAS, INVERTIDO, DESVÍO


MONACO 3
CARRERA NOCTURNA, DESVÍO

Totalmente al contrario que su homólogo de F1, esta pista al estilo *Ridge Racer* está diseñada para la velocidad con sus largas rectas y sus curvas majestuosas, así que los mejores coches deberían sacar provecho de ello. Además está toda asfaltada, por lo que en teoría no tendrás ningún problema de manejo. No hay ninguna curva realmente cerrada en el nivel 1, pero en el nivel 2 sí hay una a la derecha y una chicane; en el 3 encontrarás un breve desvío a un circuito callejero.

DEPORTIVOS CHINA


CHINA 1
CONDICIONES NORMALES


CHINA 2 CONDICIONES BRUMOSAS Y HÚMEDAS, INVERTIDO


CHINA 3
CARRERA NOCTURNA, DESVÍO

Un circuito bastante rápido con pocas curvas realmente cerradas por las que preocuparse. Sin embargo, evita golpear los bancos de los laterales. En el nivel 1, acuérdate de aminorar en vista del giro cerrado a la izquierda tras la recta de salida/meta. Y en los niveles 1 y 3, ten cuidado con la fuerte curva a la izquierda que hay tras pasar el muro (por los dos túneles) o acabarás en el puerto.

DEPORTIVOS USA


USA 1
CONDICIONES NORMALES


USA 2
CONDICIONES NORMALES, DESVÍO


USA 3
CARRERA NOCTURNA, DESVÍO

Este circuito, de largas y pronunciadas curvas, es adecuado para coches con una alta velocidad punta. Sin embargo puede pillarte desprevenido con alguna que otra curva cerrada. En el nivel 1, realiza un giro con freno de mano en la segunda curva fuerte a la izquierda y asegúrate de girar a la izquierda para alinearte como hace falta para el cruce del río. Los niveles 2 y 3 te presentan un desvío: una vez más, alinéate para el cruce del río y procura no salirte por los precipicios junto a los túneles.

DEPORTIVOS NORUEGA


NORUEGA 1
CONDICIONES NORMALES


NORUEGA 2
CONDICIONES DE MUCHA NIEVE, DESVÍO


NORUEGA 3
CARRERA NOCTURNA, INVERTIDO, DESVÍO

Para esta estrecha y tortuosa pista, que incluso presenta una curva de horquilla en un túnel, merece la pena acortar la relación de marchas. En la bifurcación junto a la cabaña que hay hacia el final del nivel 1 es mejor tomar la ruta de la izquierda, más fácil, para evitar esos dos giros fuertes. El nivel 2 es una pista más rápida, pero el nivel 3 incluye un par de peligrosas curvas de 90 grados.

ACCESO A NUEVAS PISTAS

En el modo Arcade, al principio sólo están disponibles Perú 1 y África 1. Al completar cualquiera de los dos circuitos en primera posición se revela la pista 2. En cuanto has concluido la pista 3 de cualquiera de los dos lugares, se revelan los circuitos en orden:
Indonesia Brasil Roma
En el momento en que llegas primero al nivel 3 sale al descubierto el siguiente lugar. Esto significa que si no puedes ganar en una pista, siempre puedes volver a ella más tarde. Vence en Roma 3 y pasarás a la clase Deportivos con nuevos coches y circuitos.

MODO ESPEJO

A la que hayas completado las 30 pistas, accederás al modo Espejo, donde correrás por las pistas en el sentido opuesto.

REGLAJES

Para sacar el máximo partido a tu coche, vale la pena dedicar un tiempo a efectuar los ajustes adecuados para la próxima pista. Aunque cada coche posee su propio perfil de prestaciones, hay una serie de reglas generales que pueden aplicarse a todos los vehículos:

Relaciones de marchas

Selecciona un coche y date una vuelta por la pista de pruebas. Mientras conduces fíjate en la rapidez con la que llega a la directa. Si seleccionas los ajustes del coche (Car Set Up) y ajustas las marchas a cortas, reduciendo después cada relación de marchas individual, podrás disminuir el tiempo que tarda tu coche en llegar a la directa. Esto es provechoso cuando corres en pistas estrechas y serpenteantes. Sin embargo, también reduce la velocidad máxima, así que en circuitos con rectas extensas más te vale ir con marchas largas.

Longitud de las ballestas

Si vas a correr en una pista desigual, con baches y llena de saltos, aumenta la longitud de las ballestas y el recorrido de los amortiguadores. Así irás de manera más uniforme y el coche pasará menos rato en el aire tras los saltos y baches. En pistas suaves y llanas, no obstante, reduce la longitud de las ballestas y el recorrido de los amortiguado-res de forma que, al tomar una curva, el coche conserve una línea de carrera mucho mejor.

Agresión de la dirección

Esto va totalmente a gustos y tal vez quieras ajustarla, según cómo te parezca que actúa el coche. Si usas un controlador analógico, tal vez decidas que las prestaciones del coche mejorarán moderando la dirección.





Editor: **Codemasters**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 pesetas**

STREET FIGHTER ALPHA 3

Conocido como **Street Fighter Zero 3** en las tierras niponas, la enésima secuela del famoso **beat-'em-up** de Capcom se presenta en sociedad con nuevos **luchadores**, **movimientos** y **secretos**. Lee y descúbrelo todo.

CLAVE

(Aire)	Haz el moviviento en el aire
(Carga)	Mantén apretado el botón o dirección durante un par de segundos
(Cerca)	Haz el movimiento cuando estés tan cerca del contrario que puedas ver sus caries.
(Agachado)	Realiza el movimiento bien acurrucadito

MOVIMIENTOS ESPECIALES

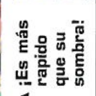
Lo que nos pedías a gritos: todos los movimientos incluyendo los de los dos personajes secretos.

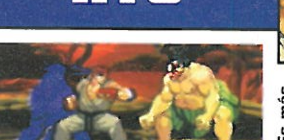
Notas:
- Los Súper Combos requieren, al menos, un nivel de la barra de poder.
- Algunos movimientos sólo están disponibles en los modos de combate X, A o V-ism , tal como indicamos en el cuadro de cada personaje.
- En la versión japonesa del juego algunos nombres son diferentes, así en lugar del modo A-ism aparece el Z-ism. Si, los sabemos, es un maldito lío.
- Además en Japón M.Bison se llama Vega, Balrog es M.Bison y Vega es Balrog.
- Las rotaciones de 360º y 720º pueden empezar y finalizar en cualquier dirección.

CLAVE DE MOVIMIENTOS

HP (puñetazo alto)	R1
MP (puñetazo medio)	▲
LP (puñetazo bajo)	■
HK (patada alta)	R2
MK (patada media)	●
LK (patada baja)	✕

RYU




▲ ¡Es más rapido que su sombra!

ESPECIALES:

XAV	Bola de Fuego	↓↘→ + P
AV	Falsa Bola de Fuego	↓↘→ + Select
XAV	Bola de Fuego Ardiente	←↙↓↘→ + P
XAV	Puño del Dragón	→↓↘ + P
XAV	Patada Torbellino	↓↙← + K
XV	Doble Golpe Medio	→ + HP
XAV	Rompeclavículas	→ + MP
AV	Tortazo Circular	→ + MK

SÚPER COMBOS:

XA	Bola de Fuego al Vacío	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Patada Torbellino al Vacío	↓↙←, ↓↙← + K (Nivel 1)
A	Puñetazo Destructor	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	HP Puño del Dragón
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP

NOTAS:

Si ejecutas el Puñetazo destructor justo fuera del alcance de la barrida de Ryu, nuestro hombre hará un combo de cuatro golpes con el codo que hará papilla al contrario.

E HONDA


▲ ¿Seguro que este par de muchachotes están peleando? A veces las apariencias engañan.

ESPECIALES:

XAV	Cien Bofetadas	Pulsa varias veces P
XAV	Súper Cabezazo	Carga ←, → + P
XAV	Súper Aplastamiento	Carga ↓, ↑ + K
XAV	Lanzamiento	(Cerca) Rotar 360 + P
X	Llave del Sumo Volador	(Aire) ↓ + MK
XAV	Rodillazo	→ + MK
XAV	Barrida	→ + HK

SÚPER COMBOS:

XA	Demonio Sin Par	Carga ←, →←→ + P (Nivel 1)
A	Viento del Fuji	Carga ←, →←→ + K (Nivel 1)
A	Machacador Serpenteante	(Cerca) Rota 720 + P (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	De Pie HP
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP

BLANKA


▲ ¿Será Hulk tras meter los dedos en el enchufe?

ESPECIALES:

XAV	Trueno eléctrico	Pulsa varias veces P
XAV	Voltereta Rodante	Carga ←, → + P
XAV	Salto Atrás Rodante	Carga ←, → + K
XAV	Rodamiento Vertical	Carga ↓, ↑ + K
XAV	Surpresa Delantera	→ + KKK
XAV	Surpresa Trasera	← + KKK
XA	Aplastamiento	(Cerca) ←/→ + MP
V	Aplastamiento	(Cerca) ← + MP
XAV	En Picado	↘ + HP
XA	Súper Voltereta Rodante	Carga ←, →←→ + P (Nivel 1)
A	Peligro Tropical	Carga ↙, ↘←↗ + K, pulsa repetidamente P/K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	HK Rodamiento Vertical
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP
Aire	←/→ o PP/KK

NOTAS:

Puedes aplazar la Súper Voltereta Rodante apretando Puñetazo. Durante el Peligro Tropical, pulsa Puñetazo o Patada cuando Blanka está en el techo para sacar mayor partido a tu imparable caída. Recuerda que, cuando caes, te pueden pegar.

CHUN-LI



▲¿Te gustan mis nuevos zapatos? Ven y verás.

ESPECIALES

AV	Puñetazo Chi	←↙↓↘→ + P
AV	Patada Circular	→↘↓↙← + K
XAV	Cien Patadas	Pulsa varias veces K
AV	Patada Hacia el Cielo	Carga ↓, ↑ + K
X	Patada Hacia el Cielo (Cuando muerdas el polvo)	Carga ↓, ↑ + K
X	Poder Dual Liberado	Carga ←, → + P
X	Patada Helicóptero	Carga ←, → + K
XAV	Pierna Rotatoria Hacia Atrás	↘ + MK
XAV	Estiramiento de Pierna	↘ + HK
XAV	Caída de Talón	(Aire) ↓ + MK (Puedes repetirlo mientras vuelas)
XAV	Salto Triangular contra un muro, presiona →	

SÚPER COMBOS

A	Patada Hacia el Cielo Suprema	Carga ↙, ↘←↗ + K (Nivel 1)
A	Bofetada Chi	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
XA	Cien Patadas	Carga ←, →←→ + K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER

A	HP Poder Dual Liberado
V	Agachado MK

LANZAMIENTOS

Suelo	←/→ + PP
Aire	←/→ + PP

ZANGIEF



◄ El Lazo Sin Desodorante de Zangief es mortal.

ESPECIALES:

XAV	Doble Lazo	PPP, mueve ←/→
XAV	Doble Lazo Rápido	KKK, mueve ←/→
XAV	Presa Martinete	(Cerca) Rota 360 + P
XAV	Bomba Volante	Rota 360 + K
XAV	Súplex Atómico	(Cerca) Rota 360 + K
X	Aporreamiento de Piso	→↘↓ + P
AV	Aporreamiento de Piso	→↓↘ + P
XAV	Presa de Cuerpo	↖/↗, ↓ + HP
XAV	Rodilla Hincada	↖/↗, ↓ + LK/MK
XAV	Cabeza Dura	(Aire) ↑ + MP/HP
XAV	Patada Dinamita	↙ + MK
XAV	Patada Rusa	↙ + HK

SÚPER COMBOS:

XA	Llave Atómica Final	(Cerca) Rota 720º + P (Nivel 1)
A	Tortazo Aereo Ruso	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	De pie MK
V	Agachado HP

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK (o ↙/↘ + PP/KK)
Aire	←/→ + PP

NOTAS:

Se puede utilizar cualquier Doble Lazo para evitar proyectiles. El Aporreamiento de Piso también puede absorver proyectiles.

DHALSIM



◄ Dhalsim se pirra por el ajillo. Es algo fácil de adivinar.

ESPECIALES:

XAV	Fuego Yoga	↓↘→ + P
AV	Llama Yoga	→↘↓↙← + P
X	Llama Yoga	←↙↓↘→ + P
AV	Ráfaga Yoga	→↘↓↙← + K
X	Ráfaga Yoga	←↙↓↘→ + K
AV	Escape Yoga	(Cuando estés noqueado) ←↙↓ + K
X	Teletransporte Yoga	→↓↘ (o ←↓↙) + PPP/KKK
AV	Teletransporte Yoga	→↓↘ (o ←↓↙) + PPP/KKK
A	Shock Yoga	← + mantén pulsado LP
AV	Bofetada Yoga	→ + LP
XAV	Cabezazo Taladrador	(Aire) ↓ + HP
XAV	Patada Taladradora	(Aire) ↓ + K
AV	Levitación	(Aire) Select

SÚPER COMBOS:

X	Tempestad Yoga	←↙↓↘→, ←↙↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Infierno Yoga	↓↘→, ↓↘ + P (Nivel 1)
A	Ataque Yoga	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)
A	Flujo Yoga	↓↙←, ↓↙← + P (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

V	Estando Cerca MP
A	Agachándose Lejos HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP

SECRETOS

Balrog versión Arcade

Gana el modo World Tour sin trucos (sin que aparezca Evil Ryu etc). Ve a la pantalla de selección de personajes y pulsa L2 al coger a Balrog.



KEN



▲ Colocarle un Súper a Gouki es tan difícil que decidimos fotografiarlo.

ESPECIALES:

XAV	Bola de Fuego	↓↘→ + P
XAV	Puño del Dragón	→↓↘ + P
XAV	Patada Torbellino	↓↙← + K
AV	Rodar Adelante	↓↙← + P
AV	Caída Frontal	↓↘→ + Select
XAV	Talón Relámpago	→ + MK
XAV	Revés	→ + HK
X	Presa Especial Simultánea	(Agachado) LK, ↓ + LK + HP

SÚPER COMBOS:

XA	Súper Puño del Dragón	↓↘→, ↓↘ + P (Nivel 1)
A	Puño del Dragón Divino	↓↘→, ↓↘ + K, pulsa P/K rapidamente (Nivel 1)
A	Patada Remolino Relámpago	↓↙←, ↓↙← + K (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	HP Puño del Dragón
V	De Pie HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP

GOUKI



ESPECIALES:

XAV	Bola de Fuego	↓↘→ + P
XAV	Bola de Fuego Aérea	(Aire) ↓↘→ + P
XAV	Bola de Fuego Ardiente	→↘↓↙← + P
XAV	Puño de Dragón	→↓↘ + P
XAV	Patada Remolino	↓↙← + K
AV	Rodamiento Adelante	↓↙← + P
XAV	Movimiento del Espíritu	→↓↘ (o ←↓↙) + PPP/KKK
AV	Bombardeo Cien Demonios	↓↘→↗ + P
AV	Latigazo Cien Demonios	↓↘→↗ + P
AV	Gran Bombardeo Cien Demonios	↓↘→↗ + P, P
AV	Filo Cien Demonios	↓↘→↗ + P, K
AV	Colisión Cien Demonios	↓↘→↗ + P, pulsa P cerca del rival
AV	Estallido Cien Demonios	↓↘→↗ + P, pulsa K cerca del rival
XAV	Patada Cuchilla Aerea	↗, ↓ + MK en la cumbre
XAV	Destructor de Cráneos	→ + MP
XAV	Patada Torbellino	→ + MK

SÚPER COMBOS:

A	Gran Bola de Fuego	→↘↓↙←, →↘↓↙← + P (Nivel 1)
A	Gran Puño de Dragón	↓↘→, ↓↘ + P (Nivel 1)
A	Asesinato Aéreo	(Aire) ↓↘→, ↓↘ + P (Nivel 1)
XA	Flash de la Muerte	LP, LP, →, LK, HP (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	HP Puño de Dragón
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Air	←/→ + KK

NASH



◄ ¿Qué laca utilizará para tener ese tupé?

ESPECIALES:

XAV	Bum Sónico	Carga ←, → + P
XAV	Patada Flash	Carga ↓, ↑ + K
AV	Avance	Pulsa →→
AV	Rodillazo Bazooka	(Durante Avance) K
X	Rodillazo Bazooka	←/→ + LK
XAV	Salto Sobat	←/→ + MK
XAV	Patada Andante	←/→ + HK
XAV	Revés de Nudillos	HP

SÚPER COMBOS:

A	Rotura Sónica	Carga ←, →←→ + P (Nivel 1)
A	Bombardeo Cruzado	Carga ←, →←→ + K (Nivel 1)
XA	Flash Justiciero	Carga ↙, ↘←↗ + K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

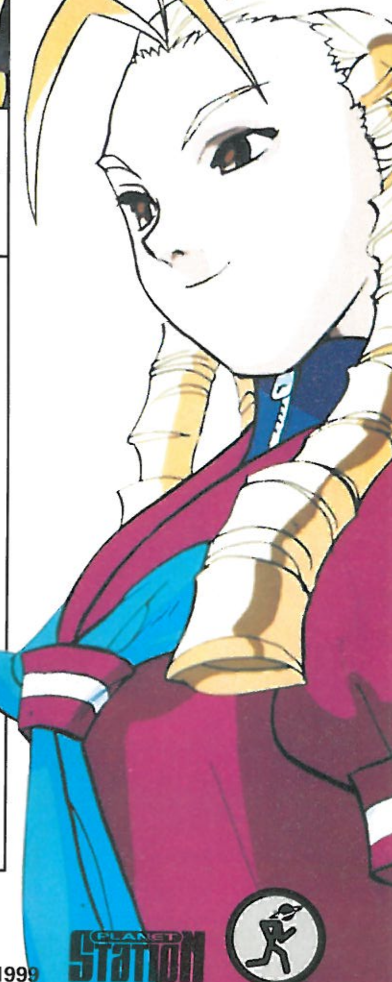
A	Revés de Nudillos
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP/KK

NOTAS:

Puedes lanzar un Bum Sónico extra por nivel durante una Rotura Sónica (por ejemplo: presiona P dos veces para gastar hasta el Nivel 2).

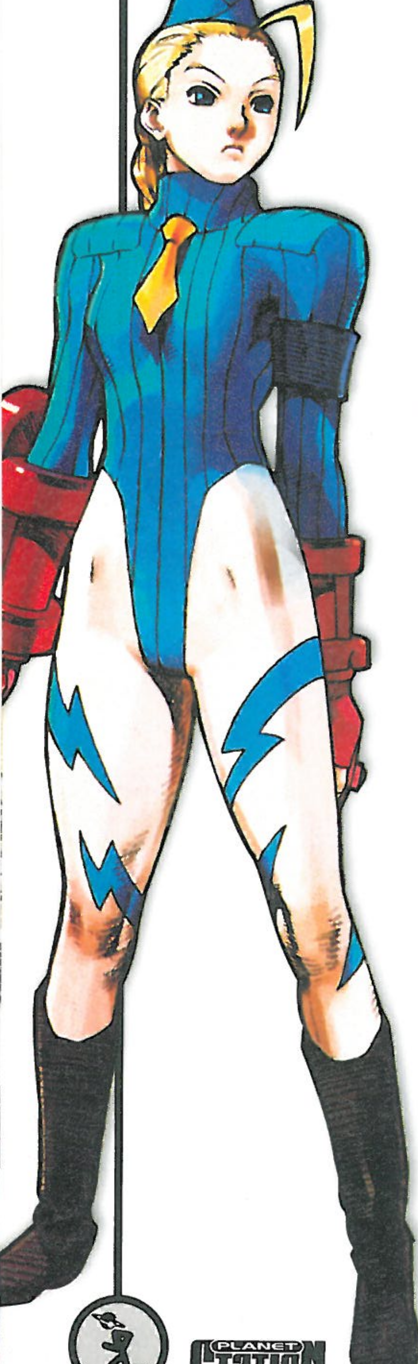




SECRETOS

Jugar como Evil Ryu y Guile
En el modo World Tour, haz que tu personaje tenga un nivel 30+ para acceder a tres escenarios extra. Derrota a Guile en el primero, y luego a Evil Ryu para que luego los puedas seleccionar.

Luchar como Shin Gouki
Después de cargarte a Guile y Evil Ryu (¿no sabes cómo?, pues lee arriba) liquida a Shin Gouki. Ahora en la pantalla de selección de personaje presiona L2 al escoger al Gouki de toda la vida.



CAMMY



▲ Cammy no reparte polos, sino leñazos.

ESPECIALES:

XAV	Flecha Espiral	↓↘→ + K
XAV	Cañón Punzante	→↓↘ + K
V	Ataque Cañón	↗, ↓↙← + K
V	Venganza Cañón	↓↙← + P
XA	Súper Golpe de Nudillos	→↘↓↙← + P
XAV	Combo Hooligan	←↙↓↘→↗ + P (Pulsa K para cancelarlo)
XAV	Corte Filo de Navaja	(Después del Combo Hooligan) No hagas nada
XAV	Tornado Fatal	(Después del Combo Hooligan) ←/→ + K cuando estés cerca
XAV	Presión de Tijereta	Haz el Tornado Fatal cerca del suelo.

SÚPER COMBOS:

XA	Viaje Demoledor	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)
A	Dardo Quebrantahuesos	↓↙←, ↓↙ + K, pulsa P/K rapidamente (Nivel 1)
A	Ataque Abeja Asesina	Carga ↙, ↘←↗ + K (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	Lejos de Pie HP
V	HK Cañón Punzante

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP/KK

BALROG

(Zero: M Bison)



▲ Balrog es capaz de extraer dientes y aplicar la anestesia simultáneamente.

ESPECIALES:

XAV	Carga Delantera	Carga ←, → + P
XAV	Carga Hacia Arriba	Carga ←, → + K
AV	Carga Baja Delantera	Carga ←, ↘ + P
AV	Carga de Abajo a Arriba	Carga ←, ↘ + K
V	Cabezazo de Búfalo	Carga ↓, ↑ + P
A	Cabezazo de Búfalo	(Cuando te derriben) Carga ↓, ↑ + P
XAV	Puñetazo Espiral	Pulsa y suelta PPP/KKK

SÚPER COMBOS:

XA	Búfalo Loco	Carga ←, →←→ + P (Nivel 1)
A	Golpe Gigatón	Carga ←, →←→ + K (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	LP Cabezazo de Búfalo
V	Agachandose HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP
Aire	←/→ + PP

NOTAS:

Durante Búfalo Loco, pulsa K para hacer multiples Cargas Arriba, o pulsa P para Cargas Delanteras.

VEGA

(Zero: Balrog)

ESPECIALES:

XAV	Flash Rodante	Carga ←, → + P
V	Terror Escarlata	Carga ↙, → + K
XAV	Garra Voladora	Carga ↓, ↖/↑/↗ + P
XAV	Ataque Volante de Barcelona	Carga ↓, ↖/↑/↗ + K, ←/→ , P estando cerca
XAV	Caída Izuna	Carga ↓, ↖/↑/↗ + K, ←/→, cualquier dirección + P estando cerca
XAV	Engancharse al Muro	Carga ↓, ↖/↑/↗ + KKK en el escenario de Vega
XAV	Corte Trasero	Pulsa PPP
XAV	Corte Trasero Corto	Pulsa KKK
XAV	Patada Delantera	→ + HK
XAV	Salto Triangular	Salta contra el muro, →
XA	Rodar	Charge ↙, ↘←↗ + K (Nivel 1)
XA	Ataque de Barcelona	(Mientras ruedas) ←/→, pulsa P cerca del contrario
XA	Caída Izuna	(Mientras ruedas) ←/→, cualquier dirección + P cerca del contrario

SÚPER COMBOS:

XA	Súper Combo en el Muro	Carga ↙, ↘←↗ + KKK en el escenario de Vega (Nivel 1)
A	Espejismo Escarlata	Carga ←,→←→ +K (Nivel 1)
A	Impacto Rojo	Carga ←,→←→ + P (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	Golpe de Garra de Pie
V	Agachandote HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP
Aire	←/→ + PP/KK

NOTAS:

Si Vega bloquea muchos ataques, perderá su garra o su máscara si le golpean la cabeza. Camina sobre estos objetos para recuperarlos. Necesitas la garra para ejecutar el Impacto Rojo.

SAGAT



▲ Aunque sea una auténtica torre de músculos, a la hora de la verdad Sagat no tiene un pelo de tonto.

ESPECIALES:

XAV	Disparo del Tigre	↓↘→ + P
XAV	Disparo del Tigre Bajo	↓↘→ + K
X	Uppercut del Tigre	→↓↘ + P
AV	Soplamocos del Tigre	→↓↘ + P
X	Machacamiento del Tigre	↓↘→↗ + K
AV	Machacamiento del Tigre	→↓↘ + K
AV	Patada Fingida	Aprieta rápido MK 2 veces

SÚPER COMBOS:

A	Carga Colérica	↓↘→ + Select (Nivel 1)
A	Cañón del Tigre	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Bombardeo	↓↙←, ↓↙← + K (Nivel 1)
XA	Genocidio del Tigre	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	Patada de Talón de Pie
V	HP Soplamocos del Tigre

LANZAMIENTOS:

Tierra	←/→ + PP
Aire	←/→ + PP/KK

M BISON

(Zero: Vega)



▲ Gracias a una dieta rica en alubias pintas, M Bison consigue levitar por sus propios medios.

ESPECIALES:

AV	Disparo Psycho	Carga ←, → + P
X	Machacamiento Psycho	Carga ←, → + P
XAV	Presa de Rodillas	Carga ←, → + K
XAV	Presa de Cabeza	Carga ↓, ↑ + K
XAV	Salto Mortal al Cráneo	(Después de la Presa de Cabeza) ←/→ + P
XAV	Salto Mortal al Cráneo	Carga ↓, ↑ + P, ←/→ + P
AV	Viaje M Bison	→↓↘ (o ←↓↙) + PPP/KKK

SÚPER COMBOS:

XA	Machacamiento Psycho	Carga ←, →←→ + P (Nivel 1)
A	Presa de Rodillas Pesadillesca	Carga ←, →←→ + K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	Viaje M Bison (Behind opponent)
V	Bofetón de Pie

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP
Aire	←/→ + PP

ADON



▲ El respeto a la tercera edad no es uno de los puntos fuertes de Adon.

ESPECIALES:

XAV	Jaguar Creciente	→↓↘ + K
AV	Patada del Jaguar	←↓↙ + K
X	Patada del Jaguar	(Aire) K
XAV	Diente de Jaguar	→↘↓↙← + K
XAV	Crujido del Jaguar	→ + MP
V	Patada Sobresaliente	← + HK

SÚPER COMBOS:

A	Revólver del Jaguar	↓↘→, ↓↘→ + K (Nivel 1)
XA	Ataque Variable	↓↘→, ↓↘ + P (Nivel 1)
XA	Mil Golpes de Jaguar	(Durante N3 Ataque Variable) Pulsa P
XA	Jaguar Asesino	(Durante N3 del Ataque Variable) Pulsa K

ALPHA COUNTER:

A	HK Jaguar Creciente
V	Jaguar Asesino

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP/KK

GEN



ESPECIALES:

AV	Estilo Lamentable	PPP
XAV	Captura Fulminante	Pulsa P rapidamente
XAV	Cascada Invertida	→↓↘ + K
XA	Fantasma Cruel	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Maldición del Punto Muerto	↓↙←, ↓↙← + P (Nivel 1)
AV	Estilo Detestable	KKK
XAV	Serpiente Taladradora	Carga ←, → + P
AV	Colmillo Errante	Carga ↓, ↖/↑/↗ + K
XAV	Mordisco Maldito	MP
XAV	Golpe Bajo	HP
AV	Contragolpe	↓ + HP
AV	Patada a la Espinilla	↓ + LK
XAV	Cabeza Aplastante	Salta sobre el oponente, MK
AV	Corte Maligno	(Aire) Pulsa dos veces HK

SÚPER COMBOS:

A	Colmillo Lunático (Aire)	↓↙←, ↓↙← + K (Nivel 1)
A	Apertura Mordisco de Serpiente	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	Estilo Lamentable: HK Cascada Invertida
A	Estilo Detestable: En pie HP
V	Estilo Lamentable: Bofetón
V	Estilo Detestable: Corte Maligno Avanzado (2º golpe)

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + KK

NOTAS:

Gen puede cambiar entre sus dos estilos de lucha presionando PPP/KKK.
Cuando conectes la Maldición del Punto Muerto aparecerá un cronómetro sobre tu rival: cuando llegue a cero caerá como un saco de patatas. El oponente puede parar el contador golpeándote, pero puedes acelerar el tiempo repitiendo la Maldición del Punto Muerto. Durante el Colmillo Errante, pulsa → en el muro para una patada larga; ↑ en el muro para ir al techo y caer de cabeza (o ←/→ para patada en picado).
Durante el Colmillo Lunático, pulsa LK para saltar desde el muro izquierdo, luego MK/HK para una patada larga; MK para rebotar en el techo, luego LK/HK para caer en picado a izquierda/derecha; o bien HK para saltar desde el muro derecho y luego MK/LK para una patada larga.

ROLENTO



ESPECIALES:

XAV	Círculo Patriótico	↓↘→ + P (Hazlo tres veces para conseguir un combo)
XAV	Misil Stinger	→↓↘ + K, P/K
XAV	Ataque Mekong Delta	PPP, P al aterrizar
XAV	Bombardeo Mekong Delta	↓↙← + P, P
XAV	Escape Mekong Delta	↓↙← + K, luego haz cualquier ataque
XAV	Aterrizaje Forzoso	KKK justo antes de aterrizar
AV	Gran Salto	↙/↓/↘, ↖/↑/↗
XAV	Vara Punzante	(Aire) ↓ + MK (Puedes repetirlo durante el vuelo)
XAV	Amago de Vara	→ + MK
XAV	Sin Prisioneros	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Lluvia de Acero	↓↘→, ↓↘→ + K (Nivel 1)
A	Barredor de Minas	↓↙←, ↓↙← + P (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	Círulo Patriótico (La tercera vez)
V	Brinco Adelante (No hace daño)

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + KK

BIRDIE



▲ El primo hermano de Mr. T está a punto de echarse en brazos de Cody. Y eso que parecía un chico formal.

ESPECIALES:

XAV	Cabeza de Toro	Carga ←, → + P
XAV	Cornada de Toro	Pulsa y suelta PP/KK
XAV	Apaleamiento	(Aire) ↓ + HP
XAV	Aplastamiento del Toro	→ + HK
X	Martilleo	Depués de un 2-Hit con HP, pulsa ↑

SÚPER COMBOS:

XAV	Cadena Asesina	(Cerca) Rota 360° + P (Nivel 1)
XAV	Cadena del Bandido	(Cerca) Rota 360°+ K (Nivel 1)
XA	Birdie	Carga ←, →←→ + P (Nivel 1)
A	Toro Vengador	↓↘→, ↓↘ + P/K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	LP Cabeza de Toro
V	Patada de Talón

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP

GUY



◄ "¿Has visto el nuevo anillo que me he comprado?"

ESPECIALES:

XAV	Caída Bushin Izuna	↓↘→ + P, P desde cerca
XAV	Caída de Codo Izuna	↓↘→ + P, P a lo lejos
XAV	Montaña Rusa Demoledora	↓↙← + P
XAV	Patada Torbellino	↓↙← + K
XAV	Carga	↓↘→ + K
XAV	Carga y Parada	↓↘→ + LK, K
XAV	Patada Baja Deslizante	↓↘→ + MK, K
XAV	Carga Desgarracuellos	↓↘→ + HK, K
XAV	Caída de Codo	(Air) ↓ + MP
XAV	Rompecuellos	→ + MP
XAV	Patada Giratoria	↘ + HK
XAV	Cadena de Puñetazos Encarceladora	(Cerca) LP, MP, HP, HK
X	Lanzamiento de Hombro Bushin	(Cerca) LP, MP, HP, ↓ + HK
XAV	Salto TriangularSalta contra el muro, pulsa →	

SÚPER COMBOS:

A	Ocho Puños Pareados	↓↘→, ↓↘ + P (Nivel 1)
A	Pierna Relámpago	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)
XA	Segada Veloz Sin Par	→↘↓↙←, →↘↓↙← + P (Nivel 3)

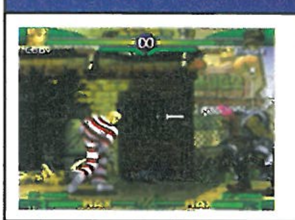
ALPHA COUNTER:

A	Agachándose HP
V	Agachándose MK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP

CODY



▲ "Espera que te voy a arreglar esa cresta con mi toque maestro"

ESPECIALES:

XAV	Pedrada	↓↘→ + P (mantenlo pulsado para aplazarlo)
AV	Simulacro de Pedrada	↓↘→ + Select (mantenlo pulsado para aplazarlo)
XAV	Patada del Rufián	↓↘→ + K
XAV	Uppercut Criminal	↓↙← + P
XAV	Spray Maligno (cuando te derriben)	←↙↓ + P
XAV	Coger Cuchillo	(cerca del cuchillo) ↓ + PP
XAV	Cuchillada	(Armado) P
XAV	Lanzamiento de Cuchillo	(Armado) ↓↘→ + P (mantenlo pulsado par aplazarlo)
XAV	Golpe Estomacal	(Desarmado) → + MP
XAV	Patada	→ + HK
V	Dodge	(Cuando te ataquen) Pulsa ←/↙

SÚPER COMBOS:

XA	Destrucción Final	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Ironía Macabra	↓↘→, ↓↘→ + K (Nivel 1)

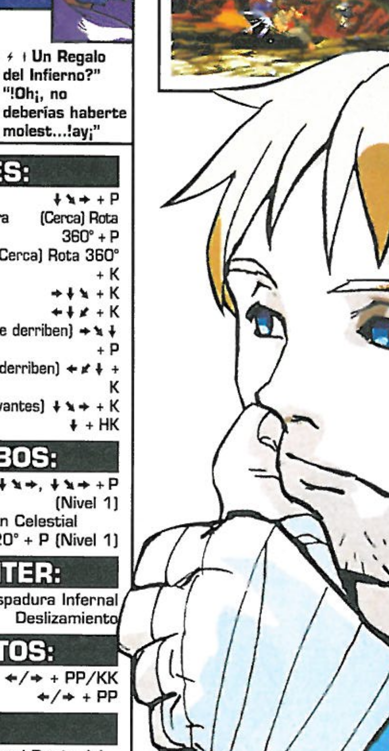
ALPHA COUNTER:

A	Lanzamiento de Hombro
V	Agachado HK

LANZAMIENTO:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + KK

SODOM



◄ "¡ Un Regalo del Infierno?" "!Oh¡, no deberías haberte molest...!ay¡"

ESPECIALES:

XAV	Raspadura Infernal	↓↘→ + P
XAV	Un Mal Día lo Tiene Cualquiera	(Cerca) Rota 360° + P
XAV	Quemazón Desafortunado	(Cerca) Rota 360° + K
XAV	Presa del Cuchillo Blanco	→↓↘ + K
XAV	Revés del Remo	←↓↙ + K
XAV	En Pie Rodando	(Cuando te derriben) →↘↓ + P
XAV	Pasos Tengu	(Cuando te derriben) ←↙↓ + K
XAV	Pasos Tengu	(Cuando te levantes) ↓↘→ + K
XAV	Deslizamiento	↓ + HK

SÚPER COMBOS:

XA	Regalo del Infierno	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Pilares de la Destrucción Celestial	(Cerca) Rota 720° + P (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	MP Raspadura Infernal
V	Deslizamiento

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP

NOTAS:

La Presa del Cuchillo Blanco y el Revés del Remo son contraataques.

SECRETOS

Luchar como Super Gouki en el modo Final Battle
En el modo Final Battle, escoge un luchador, después mantén pulsados L1 + L2 antes de que aparezca la pantalla de Versus. Si la cosa sale bien, se confirmará la presencia de Super Gouki.

Activar los modos Team Battle y Survival
Completa el World Tour con buenos resultados (Nivel 10 o más).

Activar modos Dramatic Battle & Final Battle
Completa el modo Arcade en nivel de dificultad 8.

Activar Dual Battle
Completa el modo Dramatic Battle dos veces, primero usando a Ryu y Ken, y luego utilizando a Juli y Juni. Luego podrás escoger dos personajes diferentes en el modo Dramatic Battle.

Modo Clásico
Puedes conseguir acceder al modo Clásico o bien acumulando tres horas de juego, o bien completando el modo arcade en nivel 6. En la pantalla de selección de personaje, pulsa Select para escoger al luchador en modo clásico. En esta opción jugaras como en el modo X-ism pero sin Súper Combos.





SECRETOS

Modo Saikyou
Para acceder a este modo acumula 4 horas de juego. En la pantalla de elección de personaje, pulsa Select (una o más veces) al elegir el luchador. Esto reducirá la barra de Guard Power.

Modo Mazi
Hay dos maneras de acceder al Modo Mazi: o acumulas cinco horas de juego, o bien te acabas el modo Arcade en nivel de dificultad 7. En la pantalla de selección de personaje, pulsa Select (una o más veces) para que esté en modo Mazi. Se trata de un modo experto donde recibirás el doble de daño en los ataques y causarás menos perjuicios al contrario. Además tu oponente sólo necesitará ganar un asalto para hacerte morder el polvo.

Intro alterntativa
Si tienes la paciencia de acumular 48 horas de juego, la introducción del juego te mostrará nuevos personajes, como Guile y Evil Ryu.

ROSE



▲ "Espejismo espiritual": ¿cómo qDe qué?

ESPECIALES:

XAV	Chispazo Espiritual	←↙↓↘→ + P
XAV	Lanzamiento Espiritual	→↓↘ + P
XAV	Reflejo Espiritual	↓↙← + P
XAV	Espiral Espiritual	↓↘→ + K
XAV	Deslizamiento	↘ + MK
AV	Apiadamiento Espiritual	→ + HK

SÚPER COMBOS:

A	Chispazo Espiritual Aura	↓↙←, ↓↙← + P (Nivel 1)
XA	Lanzamiento Espiritual Aura	↓↘→, ↓↘ + P (Nivel 1)
A	Espejismo Espiritual	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1) (Multiplica cualquier ataque)

ALPHA COUNTER:

A	LP Reflejo Espiritual (Salta al otro lado)
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP
Aire	←/→ + PP

NOTAS:

El Reflejo Espiritual cambia según el botón de puñetazo que uses: MP desvía el proyectil hacia atrás; HP lo envía hacia arriba; LP absobe incremetando un poco tu poder Súper Combo.

DAN





▲ Pese a vestirse con un modosito kimono rosa, Dan las da.

ESPECIALES:

XAV	Puño Bola de Fuego	↓↘→ + P
XAV	Puño de Dragón	→↓↘ + P
XAV	Pierna Cortante	↓↙← + K
AV	Pierna Cortante Aérea (Aire)	↓↙← + K
XAV	Rodar en Coña Adelante	↓↘→ + Select
XAV	Rodar en Coña Atrás	↓↙← + Select
V	La Mejor Defensa, El Ataque	Bloquea ←/↙, then → + PPP
XAV	Agacharse en Coña	(Agachado) Select
XAV	Salto de Coña	(Salta) Select

SÚPER COMBOS:

A	Bola de Fuego Auténtica	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
XA	Puño de la Victoria Segura	↓↙←, ↓↙← + K (Nivel 1)
A	Súper Puño de Dragón	↓↘→, ↓↘→ + K (Nivel 1)
A	Mofa Legendaria	↓↘→, ↓↘→ + Select (Nivel 1)
A	Mofa Mítica	↓↙←, ↓↙← + Select (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	Mofa de pie
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP
Aire	←/→ + PP

SAKURA



ESPECIALES:

XAV	Bola de Fuego	↓↘→ + P (Pulsa P rapidamente para cargar)
XAV	Puñetazo del Cerezo Floreciente	→↓↘ + P
AV	Caída Sakura	→↓↘ + K,P, P, P
XAV	Patada Brisa de Pimavera	↓↙← + K
XAV	Patada Floreada	→ + MK

SÚPER COMBOS:

XA	Sublevación del Cerezo Floreciente	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)
A	Súper Bola de Fuego	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Primera Tormenta de Primavera	↓↙←, ↓↙← + K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	MP Puñetazo del Cerezo Floreciente
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + KK

R MIKA



▲ Un golpe con efectos especiales al más puro estilo Barbie Superstar.

ESPECIALES:

XAV	Posaderas Voladoras	↓↙← + P
XAV	Disparo de Posaderas	↓↙← + K
XAV	Agarre del Paraíso	(Cerca) Rota 360° + P
XAV	Llave de Ensueño	(Cerca) Rota 360° + K, pulsa P/K rápido
XAV	Vuelo Sin Motor	(Aire) →↘↓↙← + K
XAV	Ataque Volante al Cuerpo	↖/↗, ↓ + HP
XAV	Rodillazo	↖/↗, ↓ + LK
X	Patada Giratoria	←/→ + MK
AV	Patada Giratoria	→ + MK
XAV	Deslizamiento	↓ + HK
A	Dinamita Celestial	(Cerca) Rota 720° + P, pulsa P/K rápido

SÚPER COMBOS:

A	Caderazo Arco Iris	↓↘→, ↓↘ + P (Nivel 1)
XA	Especial Playa de la Sardina	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)
XA	Corriendo	(Después Especial Sardina) ←/→
XA	Ataque: Patadón Post-Cerebral	(Mientras estás Corriendo) LP
XA	Ataque: Deslizamiento	(Mientras estás Corriendo) MP
XA	Ataque: Lazo Post-Cerebral	(Mientras estás Corriendo) HP
XA	Brinco	(Mientras estás Corriendo) K (o corre hacia el enemigo)
XA	Presa lunar	(Después Ataque) P (o no hagas nada)
XA	Patada Misil	(Después Ataque) K
XA	Agarre del Paraíso	(Después Ataque) ←/→ + P (o pulsa ←/→)
XA	Vuelo Sin Motor	(Después Ataque) ←/→ + K
XA	Lazo Post-Cerebral	(Después Brinco) P
XA	Patadón Post-Cerebral	(Después Brinco) K
XA	Suplex del Arco Iris	(Después Brinco) ←/→ + P
XA	Llave de Ensueño	(Después Brinco) ←/→ + K

ALPHA COUNTER:

A	Agachado HP
V	Agachado MK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK; ↙/↘ + PP/KK
Aire	←/→ + PP

KARIN

ESPECIALES:

XAV	Puño del Loto Rojo	↓↘→ + P, P
XAV	Bofetada Demoledora	→↓↘ + P
XAV	Pierna Infinita	→↓↘ + K
XAV	Codos Violentos	←↓↙ + P, P
XAV	Destrucción Masacradora	↓↘→↗ + K
XAV	El Retorno de la Diablesa (Alto)	↓↙← + P
XAV	El Retorno de la Diablesa (Bajo)	↓↙← + K
XAV	Ataque Oso Salvaje	(Cerca) Rota 360° + K
XAV	Patada Elegante	→ + MK
XAV	Barrida a Dos Piernas	↓ + HK

SÚPER COMBOS:

XA	Creación de la Puerta de Dios	↓↘→, ↓↘ + P (Nivel 1)
A	Puño del Rey Emperador	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	De Pie HP
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP/KK

NOTAS:

El Puño del Loto Rojo puede ser interrumpido o ir seguido por los siguientes ataques:
Bofetada Demoledora → + P después primer puñetazo (o P después segundo)
Pierna Infinita K después primer/segundo puñetazo
Codos Violentos ↘ + P, P depués primer/segundo puñetazo
Destrucción Masacradora ↑ + P después primer/segundo puñetazo
El Retorno de la Diablesa ← + P/K después primer/segundo puñetazo
Barrida a Dos Piernas ↓ + K después primer/segundo puñetazo

JULI



π Por algún extraño motivo todas las adolescentes de la Disco tienden a vestirse con ropas idénticas.

ESPECIALES:

XAV	Tijereta Flecha	↓↘→ + K
XAV	Clavo Cañón	→↓↘ + K
XAV	Nudillos Flecha Giratoria	→↘↓↙← + P
XAV	Caída en Arco	→ + MK

SÚPER COMBOS:

XA	Reverso Rompedor	↓↙←, ↓↙ + K, pulsa P/K repetidamente (Nivel 1)
A	Machacador Giratorio	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)

MODO DRAMÁTICO:

XAV	Psico Carga Beta	PPP
A	Psico Voltereta	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Danza de la Muerte	LP, LP, →, LK, HP (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	HK Tijereta Flecha
V	HK Clavo Cañón

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP/KK

JUNI

ESPECIALES:

XAV	Flecha Espiral	Carga ←, → + K
XAV	Clavo Cañón	Carga ↓, ↑ + K
XAV	Deslizamiento Mach	↓↘→ + K
XAV	Ataque Cañón	↗, ↓↘→ + K
XAV	Psico Escudo	Bloquea ←/↙, después → + PPP
XAV	Combo Hooligan	←↙↓↘→↗ + P (Pulsa K para cancelar)
XAV	Corte Filo de Navaja	(Tras el Combo Combo) No hagas nada
XAV	Tornado Fatal	(After Hooligan Combo) ←/→ + K cuando estés cerca
XAV	Presión de Tijereta	Haz el Tornado Fatal cerca del suelo.
XAV	Directo al Suelo	(Cerca) Rota 360° + P
XAV	Caída en Arco	→ + MK

SÚPER COMBOS:

XA	Psico Ataque	Carga ←, →←→ + P (Nivel 1)
A	Machacador Giratorio	Carga ↙, ↘←↗ + K (Nivel 1)

MODO DRAMÁTICO:

XAV	Psico Carga Alpha	KKK
A	Psico Voltereta	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Danza de la Muerte	LP, LP, →, LK, HP (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	HK Mach Slide
V	HK Clavo Cañón

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP/KK

FEI-LONG



▲ "Viejo plobelbio chino decil: fumal *cannabis* sel dulo golpe pala salud".

ESPECIALES:

XAV	Puño Precipitado	↓↘→ + P (Hazlo 3 veces para lograr un combo)
XAV	Pierna Abrasadora	←↓↙ + K
XV	Pierna Voladora Violenta	↓↘→↗ + K
XAV	Pierna Saltarina	←/→ + MK
XAV	Patada de Largo Alcance	→ + HK
XA	Puño Precipitado Veloz	↓↘→, ↓↘ + P

SÚPER COMBOS:

A	Pierna Abrasadora Veloz	↓↙←, ↓↙← + K (Nivel 1)
A	Castañazo Ocho Dragones	↓↙←, ↓↙← + P (Nivel 3)

ALPHA COUNTER:

A	HK Pierna Abrasadora
V	Agachado HK

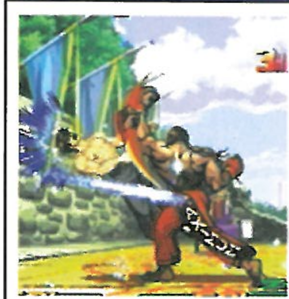
LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + KK

NOTAS:

Si en el Castañazo Ocho Dragones consigues que la llama del puño de Fei contecte con el opontente, infligirás mucho más daño sobre el pobre inútil.

DEE JAY



▲ Un viejo proberbio jamaicano dice: si pierdes el tiempo diciendo chorradas, también puedes perder los dientes."

ESPECIALES:

XAV	Cortador de Aire	Carga ←, → + P
XAV	Doble Sobat Rodante	Carga ←, → + K
XV	Navajazo Máximo	Carga ↓, ↑ + K
XAV	Upper Ametralladora	Carga ↓, ↑ + P, pulsa P rapidamente
XAV	Disparo de Rodilla	↖/↗, ↓ + LK

SÚPER COMBOS:

XA	Carnaval Sobat	Carga ←, →←→ + K (Nivel 1)
A	Redoble Climax	Carga ↙, ↘←↗ + P (Nivel 1)
A	Tema del Alba	Carga ↙, ↘←↗ + K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	HK Navajazo Máximo
V	Agachado MK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + KK

T HAWK



▲ El *Beso de la Muerte* de T. Hawk es uno de los golpes más espeluznantes de la serie Street Figuter.

ESPECIALES:

XAV	Cóndor	PPP en la cumbre del salto
AV	Aguja Cóndor	←↓↙ + P
XAV	Llave Tomahawk	→↓↘ + P
XAV	Tifón Máximo	(Cerca) Rota 360° + P
XAV	Presa del Cuerpo Pesado	↖/↗, ↓ + HP

SÚPER COMBOS:

XA	Tifón Rabioso	(Cerca) Rota 720° + P (Nivel 1)
A	Agrieta-Cañón	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	De Pie Cerca HK
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP
Aire	←/→ + PP

EVIL RYU



▲ Desde que ha dejado de ver "Médico de Familia" Ryu es un ser maligno.

ESPECIALES:

XAV	Bola de Fuego	↓↘→ + P
XAV	Bola de Fuego Ardiente	←↙↓↘→ + P
XAV	Puño del Dragón	→↓↘ + P
XAV	Patada Torbellino	↓↙← + K
XAV	Movimiento Espiritual	→↓↘ (o ←↓↙) + PPP/KKK
XV	Doble Golpe Medio	→ + HP
XAV	Rompeclavículas	→ + MP
XAV	Tortazo Circular	→ + MK

SÚPER COMBOS:

A	Súper Bola de Fuego	↓↘→, ↓↘→ + P (Nivel 1)
A	Súper Puño del Dragón	↓↘→, ↓↘ + K (Nivel 1)
A	Súper Patada Torbellino	↓↙←, ↓↙← + K (Nivel 1)
XA	Ataque Flash	LP, LP, →, LK, HP (Nivel 3)

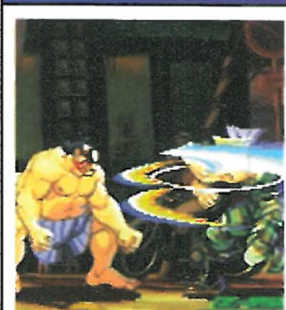
ALPHA COUNTER:

A	HP Puño del Dragón
V	Agachado HK

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP

GUILE



▲ Gracias a un entrenamiento constante con su Hula-Hop, Guile cuenta con un estado físico envidiable para su edad.

ESPECIALES:

XAV	Bum Sónico	Carga ←, → + P
XAV	Patada Flash	Carga ↓, ↑ + K
XA	Rodillazo Bazooka	←/→ + LK
V	Rodillazo Bazooka	←/→ + MK
XAV	Sobat Rodante	←/→ + MK
XAV	Patada de Revés	(Cerca) ←/→ + HK
XAV	Revés de Nudillos	→ + HP

SÚPER COMBOS:

A	Huracán Sónico	Carga ←, →←→ + P (Nivel 1)
XA	Ataque del Salto Mortal	Carga ↙, ↘←↗ + K (Nivel 1)

ALPHA COUNTER:

A	Revés de Nudillos
V	Rolling Sobat

LANZAMIENTOS:

Suelo	←/→ + PP/KK
Aire	←/→ + PP/KK





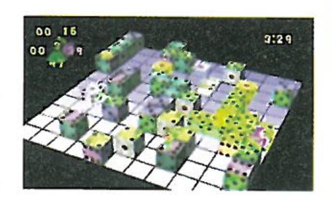


Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Precio: 6.990 pesetas

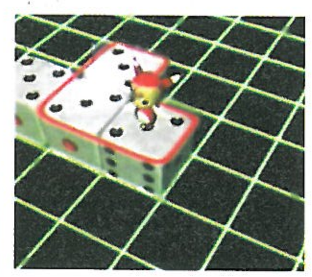
DEVIL

SECRETOS

Rompecabezas adicionales
Completa los 100 rompecabezas en modalidad Puzzle y selecciona 'Random' en la pantalla de selección de escenario y aprieta X. Pulsa L2/R2 para desplazarte por 1.000 rompecabezas adicionales; cada uno comprende seis dados y 20 etapas.



Tutorial
Aprieta ⇨ en la pantalla de título para ver las normas; también puedes pulsar ⇨ dos veces para consultar un tutorial de técnicas básicas.



Avance rápido
Si pierdes en la modalidad Wars y solamente quedan jugadores automáticos, mantén apretado △ y podrás acelerar las jugadas a toda máquina.

CD de música
Una vez que aparezca la pantalla de menú, sustituye el CD del juego por cualquier CD de música. Pulsa Start durante el juego y utiliza la opción 'BGM' para seleccionar las pistas. Es posible que tengas que volver a insertar el CD del juego para cargar las imágenes de la galería y tal.

El éxito en el último juego de rompecabezas de Sony **no tiene nada que ver** con la suerte, así que **lee nuestra guía** para que los dados rueden a tu favor.

MODALIDAD PUZZLE

Esta modalidad incluye diez conjuntos de diez problemas. Cada vez que completas el octavo de un conjunto, se desbloquea otro conjunto en la pantalla de selección de rompecabezas. Cuando hayas completado los 100, se desbloquearán los rompecabezas adicionales, ¡y son 1.000!

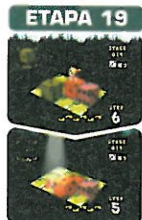
Ver las estrellas
Si consigues resolver un rompecabezas en menos movimientos de los permitidos, aparecerá un mensaje de felicitación y ganarás una estrella en la pantalla de selección de rompecabezas. Sin embargo, esto sólo es posible en algunas etapas. Éstas son algunas de las que hemos encontrado:

ETAPA 13



Gira el dado derecho dos veces hacia arriba, una a la izquierda y una hacia abajo para conseguir una cadena de 2. Gira rápidamente el otro dado hacia arriba para unirlo.

ETAPA 19



Gira el bloque de piedra a la derecha, después gira el bloque superior de madera hacia la izquierda y hacia abajo para conseguir una cadena de 2. Déjalo caer y gira el otro bloque hacia la derecha para unirlo (como en 1).

ETAPA 23



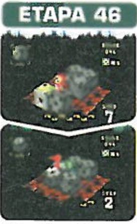
Gira a la derecha los tres primeros dados para convertirlos en 2. Después gira el cuarto dado hacia abajo y tres veces a la derecha para conseguir una cadena de 2. Déjalo caer y empuja los otros 2 hacia él.

ETAPA 26



Gira el primer dado dos veces hacia arriba, entre los otros, y después gira el dado izquierdo hacia arriba y a la derecha. Gira el dado derecho hacia arriba para conseguir una cadena de 2, después gira el otro dado hacia arriba sobre él cuando esté lo suficientemente hundido.

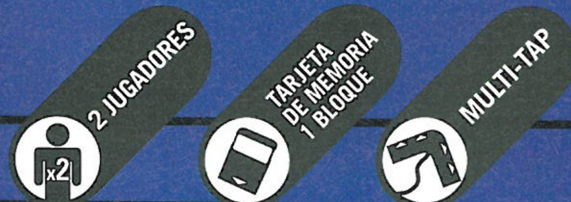
ETAPA 46



Gira 5 arriba y uno a la derecha, después 5 abajo. Gira el segundo 2 arriba, 4 abajo, finalmente 1 a la izquierda y arriba.

Una vez que tengas los 1.000 rompecabezas adicionales, ganarás una estrella si completas el rompecabezas uniendo todos los dados como seises, y una estrella extra si consigues hacerlo en 14 pasos.

Imágenes de la galería
Cada vez que completas un conjunto de diez rompecabezas en la modalidad Puzzle se libera una imagen en la galería (en el menú de opciones y configuración). Se puede seleccionar una imagen para decorar el suelo en la modalidad de combate (Battle). Las cinco últimas imágenes de la galería se desbloquean en la modalidad de prueba (Trial), de la siguiente manera:
1. Alcanzado récord en el nivel infinito (más de 30)
2. Puntuación récord en la modalidad infinita (más de 10.000)
3. Tamaño de cadena récord (más de 20)
4. Puntuación récord en la modalidad de tiempo limitado (más de 250)
5. Puntuación récord en cadena máxima (más de 4.210)





MODALIDAD TRIAL

Se puede jugar en modalidad infinita (hasta que se llene el campo de juego) o contrarreloj. El objetivo consiste en conseguir tantos puntos y cadenas como sea posible.

Alcanzar las calificaciones

Después de cada nivel se obtienen tres calificaciones, desde la D (deleznable) hasta la X (excelente). Estas calificaciones se obtienen por puntuación, tamaño de las cadenas y máxima puntuación de cadena. Esto es lo que debes conseguir para alcanzar las diferentes calificaciones:

CALIFICACIÓN	PUNTUACIÓN	TAMAÑO DE CADENA	MÁXIMA PUNTUACIÓN DE CADENA
X	100.000	50	3.000
A	50.000	30	500
B	10.000	10	250
C	1.000	5	100
D	0	0	0

Más deprisa, más deprisa

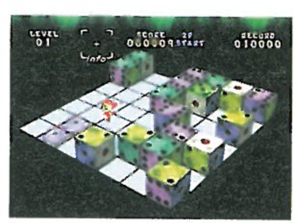
El valor de la velocidad máxima (dos estrellas) aumenta cuando alcanzas una de las siguientes calificaciones triples (o mejores) en la modalidad infinita: "BBB", "AAA" y "XXX".

Consejos para conseguir puntos

- Juega primero en la modalidad Puzzle para aprender a orientar los números de los dados haciéndolos rodar.
- Quedarse atascado en el suelo es malo, ya que habrá que esperar a que aparezca otro dado para trepar sobre él. Intenta no quedar atrapado en una isla que se hunde.
- Si intentas construir grandes cadenas, tómate tu tiempo e intenta no activar cadenas más pequeñas accidentalmente.
- Un truco que se puede intentar en la modalidad infinita es dejar que se llene todo el terreno de juego, a excepción de un claro en el centro con al menos un dos a su lado. Esto significa que el siguiente dado generado siempre aparecerá en el claro y se podrá rodar fácilmente para que se convierta en un dos. Cuando aparezca el siguiente, hazlo rodar hacia la cadena que se hunde y sigue repitiendo la jugada para conseguir una gran cadena.



▲ Cuanto más larga sea la cadena, más puntos.



▲ Procura no quedarte atascado en el suelo.



▲ Un claro en el centro del tablero no es una buena señal... ¡La muerte acecha!



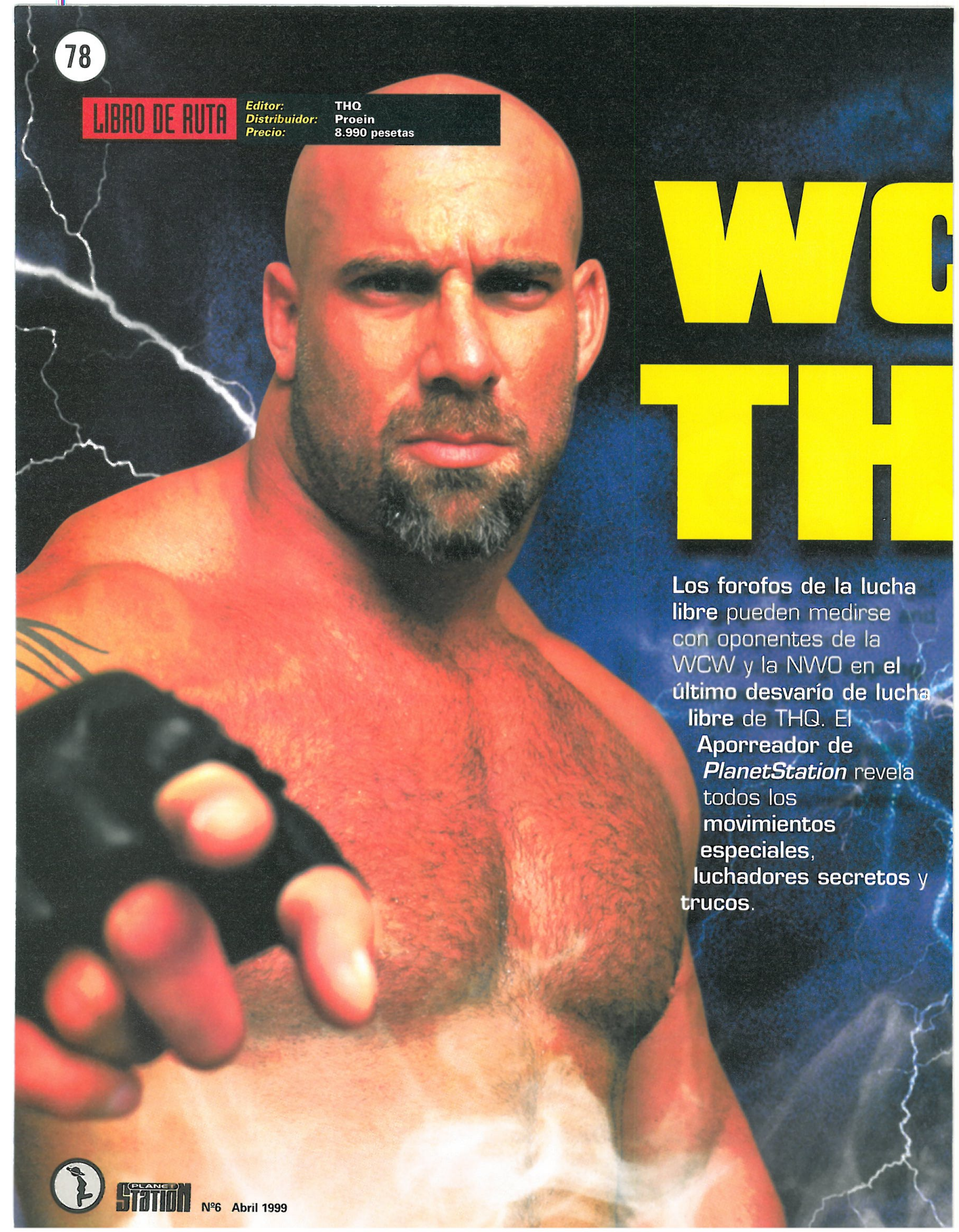
▲ Colócalo en 2 y sigue añadiendo dados generados para lograr una cadena larga.

MODALIDAD BATTLE/WARS

- Según estés compitiendo contra uno o varios oponentes (ya sean humanos o automáticos), deberás adoptar tácticas diferentes.
- En la modalidad de combate, si el oponente solamente necesita conseguir una cadena más para ganar, intenta robarle una de sus cadenas ya construidas. Evidentemente, las cadenas con los números más bajos son más fáciles de usurpar.
- Defiende tus propias cadenas dando la vuelta a cualquier dado del mismo número.
- Un oponente puede robarte las cadenas nuevas con facilidad añadiéndoles un dado, así que ¡vigila!
- No te preocupes si te ves envuelto en una pelea contra un oponente por un dado: los jugadores automáticos acostumbran a cansarse y acaban concediéndotelo.
- No te quedes atascado en el suelo, sobre todo en la modalidad Wars, donde serás aniquilado rápidamente.







Los forofos de la lucha libre pueden medirse con oponentes de la WCW y la NWO en **el último desvarío de lucha libre** de THQ. El **Aporreador de** ***PlanetStation*** revela todos los **movimientos especiales, luchadores secretos** y **trucos**.



CW/NWO UNDER

TRUCOS

Acceder a todos los luchadores
En cualquiera de las pantallas de menú, pulsa R1 x4, L1 x4, R2 x4, L2 x4 y Select y oirás un sonido. Ya puedes escoger entre 64 luchadores estándar, además de 64 más que incluyen chicas, programadores ¡y varios animales!
Para no tener que acceder uno por uno al homólogo de cada luchador, destácalo en la pantalla de selección de personajes y pulsa R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, Select. (Para acceder al homólogo de cada luchador sin hacer trampas, debes ganar cualquier campeonato con él.)

Alterar fuerza
En cualquiera de las pantallas de menú, pulsa L2 x4, R2 x4, L1 x4, R1 x4 y Select (oirás un ruido). Ya puedes alterar la potencia de los miembros de cada luchador pulsando L1, L2, R1 o R2. Piensa que rojo significa débil, mientras que verde quiere decir fuerte.

Acceder a todos los rings
En cualquier pantalla de menú, pulsa L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2 y Select y oirás un ruido. Ya puedes seleccionar entre un montón de cuadriláteros extra en la pantalla de opciones.
Otra manera de hacerlo es pulsar, en el menú de opciones, R1, R2, R1, R2 y Select para pasar al siguiente ring. O bien L1, L2, L1, L2 y Select para pasarlos hacia atrás.

Modo cabezón
En cualquiera de las pantallas de menú, pulsa R1 x7, R2 y Select y oirás un ruido.

Modo luchadores grandotes
En cualquiera de las pantallas de menú, pulsa R2 x7, R1 y Select y oirás un ruido.



MOVIMIENTOS BÁSICOS

RIVAL DE PIE

Puñetazo	■
Golpe cortante	▲
Patada	×
Caída y patada	↓, ×
Golpe a la cadera	←, ■
Plis-plás	↑, ■
Presa de brazo	↓, ▲
Súplex estándar	▲, ■
Rompe columnas	↓, ■, ▲
Costalazo	↑, ▲, ▲
Golpe por arriba	↑, ▲, ● (sólo luchadores gigantes)
Frankensteiner	←, ■, × (sólo luchadores estándar)
Tijeras a la cabeza	↑, ■, ▲ (sólo luchadores estándar)
Salir/entrar en el ring	Hacia las cuerdas + ●
Subir al/salir del torniquete	En la esquina, cruceta hacia el torniquete + ●
Lanzar a las cuerdas/Torniquete	←, ●
Sacar del ring	←, ×, ●
Prueba de fuerza	↑, ● (martillear luego todos los botones rápidamente)
Pedir ayuda	Select
Bloquear	L1
Esquivar	R1
Mofarse	L2 (restablece la energía)
Seguir de cerca	R2
Iniciar presa	→, ●

RIVAL APRESADO

Bomba	■, ×
Maza	▲, ●
Súplex vertical	←, ▲

CONTRARRESTAR PRESA

Sacudida de inversión	↓, ↓... (pulsa ↓ repetidas veces antes de que el oponente pueda realizar un movimiento)

RIVAL EN LA LONA

Caída y codazo	■
Caída y patada	▲
Caída y rodillazo	×
Pisotón	↓, ×
Pinchazo	●
Levantar	↑, ●
Arrastrar	←, ●

CONTRA RIVAL QUE EMBISTE

Tendedero	■
Patada giratoria	▲

TORNIQUETE ARRIBA

Caída y patada	▲
Caída y rodillazo	×
Caída y codazo	■
Patada con caída	↓, ×

RIVAL CONTRA TORNIQUETE

Codazo	■
Golpe cortante	▲
Rodillazo	×
Sablazo	↓, ×
Cabezazos	→, ■, ■ (pulsa ■ repetidas veces para golpear sin parar)
Ahogar con el pie	→, ▲, ▲ (sólo luchadores gigantes)

CON ARMA

Balanceo	■
Proyección	×
Caída	▲
Ahogar	■, ■, ■ (de cerca, y sólo algunas armas)

▲ Unas buenas tijeras y el cuello de tu rival te recordará para siempre.

▲ Puedes encontrar distintas armas fuera del ring, como barras de hierro, sillas e incluso una guitarra eléctrica.

(A) = Rival en el suelo con la barra de energía brillando
(B) = Rival de pie con la barra de energía brillando
(C) = Rival corriendo hacia a ti
(D) = Desde lo alto del torniquete (esquina)
(E) = Desde el centro, rival contra el torniquete
(F) = Rival en el suelo

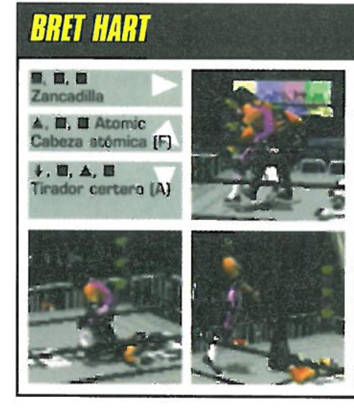




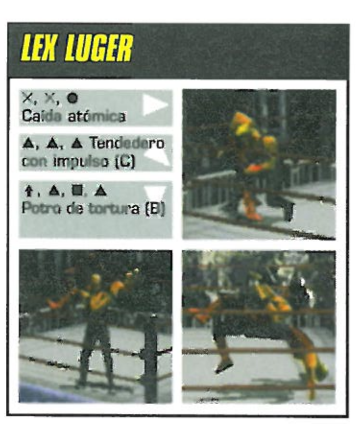


LUCHADORES CORRIENTES I

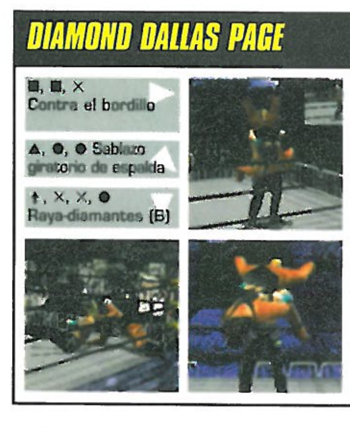






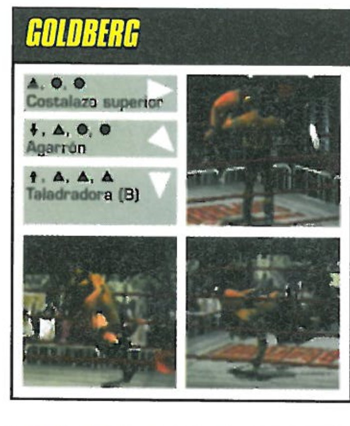


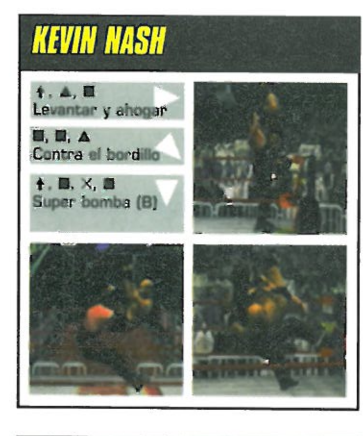


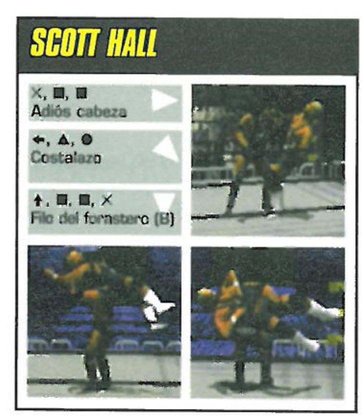




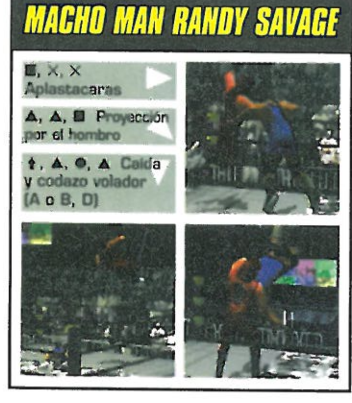


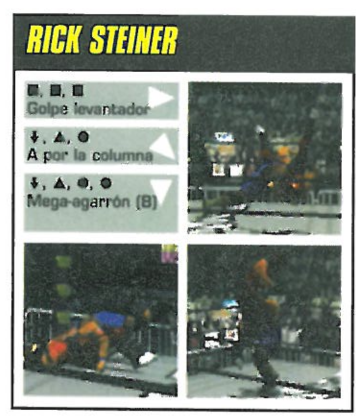










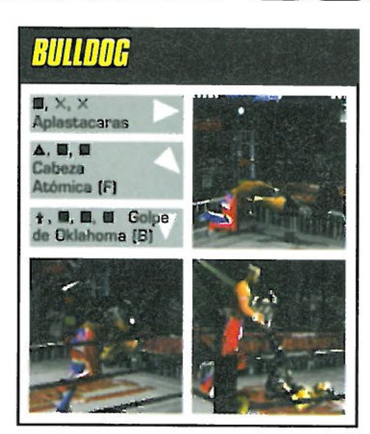


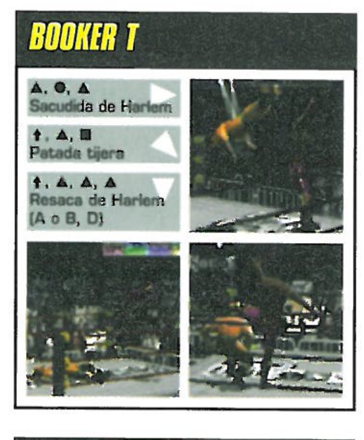


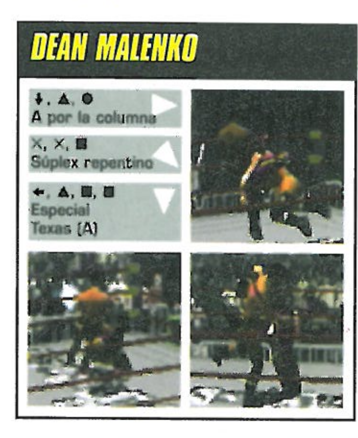


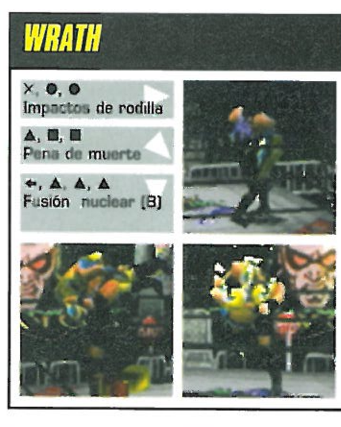
LUCHADORES CORRIENTES II



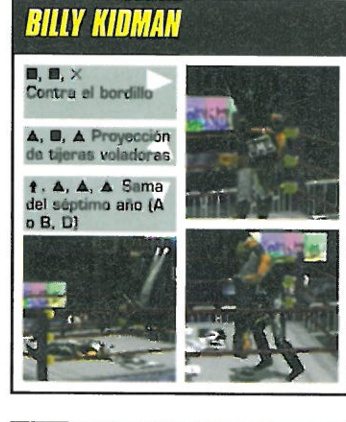




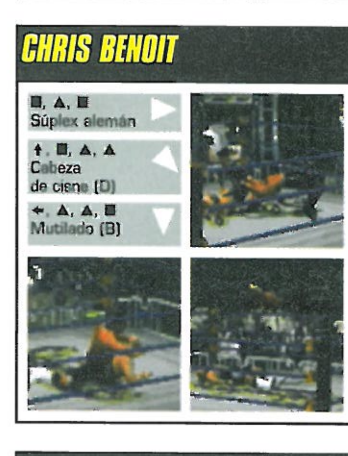




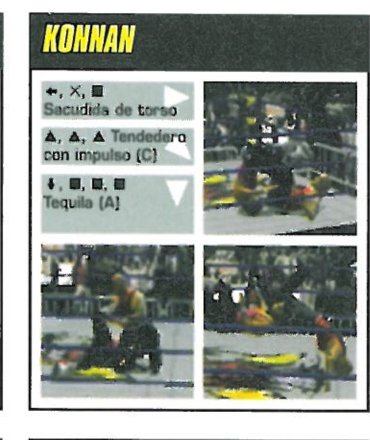




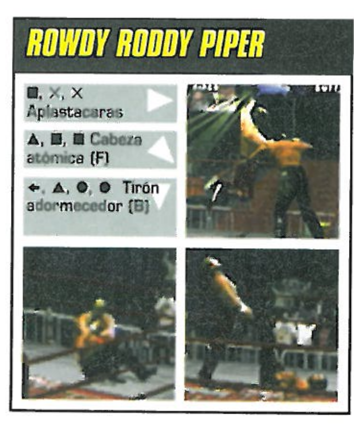






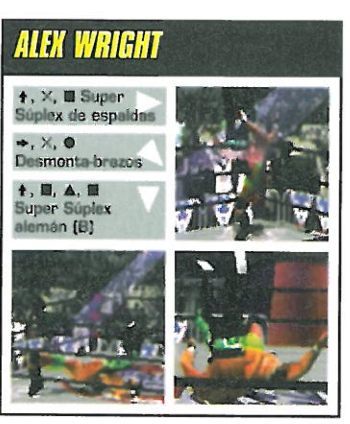




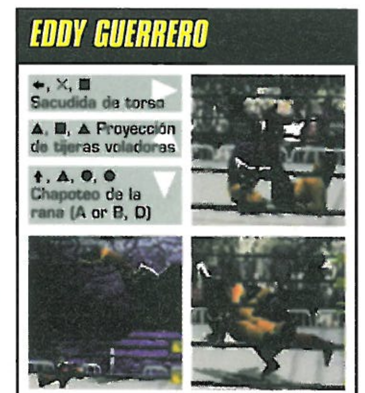






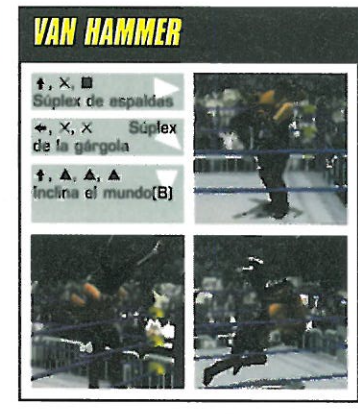


LUCHADORES SECRETOS I



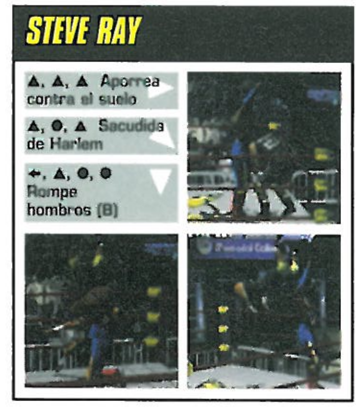
EDDY GUERRERO

- ←, ×, ■ Sacudida de torso
- ▲, ■, ▲ Proyección de tijeras voladoras
- ↑, ▲, ●, ● Chapoteo de la rana (A or B, D)



VAN HAMMER

- ↑, ×, ■ Súplex de espaldas
- ←, ×, × Súplex de la gárgola
- ↑, ▲, ▲, ▲ Inclina el mundo(B)



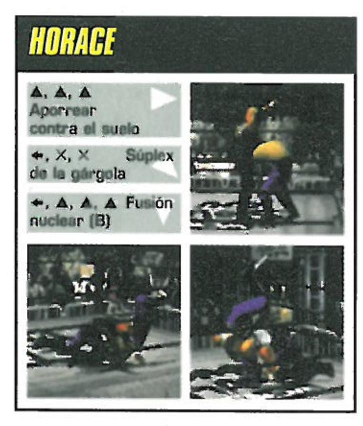
STEVE RAY

- ▲, ▲, ▲ Aporrea contra el suelo
- ▲, ●, ▲ Sacudida de Harlem
- ←, ▲, ●, ● Rompe hombros (B)



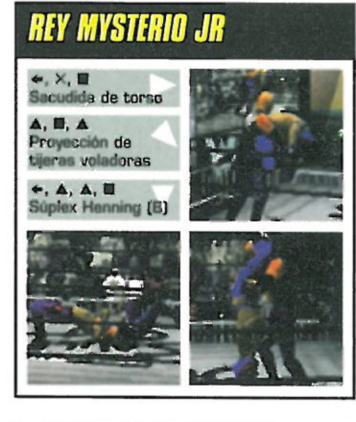
SCOTTY RIGGS

- ×, ×, ● Caída atómica
- →, ×, ● Desmonta-brazos
- →, ▲, ▲, ● Bomba fulminante(B)



HORACE

- ▲, ▲, ▲ Aporrear contra el suelo
- ←, ×, × Súplex de la gárgola
- ←, ▲, ▲, ▲ Fusión nuclear (B)



REY MYSTERIO JR

- ←, ×, ■ Sacudida de torso
- ▲, ■, ▲ Proyección de tijeras voladoras
- ←, ▲, ▲, ■ Súplex Henning (B)



LODI

- ×, ●, × Super costalazo
- ▲, ■, ■ Cabezá atómica (F)
- ↑, ×, ×, × Chófer de la muerte(B)



SICK BOY

- ↓, ▲, ●, ● Agarrón
- ▲, ●, ● Sablazo giratorio de espaldas
- ↑, ■, ■, ■ Golpe de Oklahoma (B)



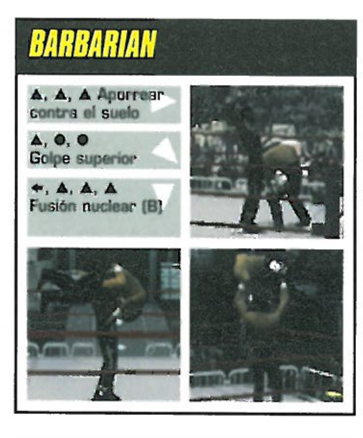
DISCO INFIERNO

- ■, ■, ■ Zancadilla
- ▲, ▲, ■ Proyección de hombro
- ←, ■, ×, × Apocalipsis (B)



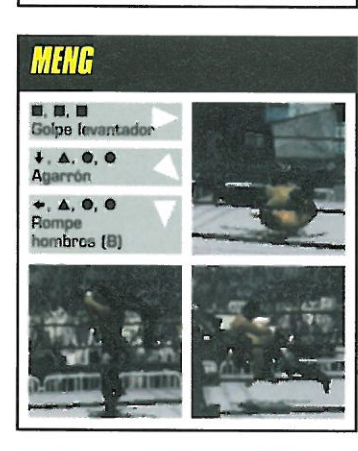
ERNEST MILLER

- ↑, ▲, ■ Patada tijera
- ↑, ■, ▲, ▲ Cabeza de cisne (D)
- ↓, ■, ■, ▲ Tumbador Steiner (A)



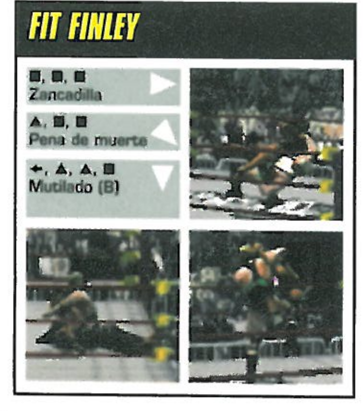
BARBARIAN

- ▲, ▲, ▲ Aporrear contra el suelo
- ▲, ●, ● Golpe superior
- ←, ▲, ▲, ▲ Fusión nuclear (B)



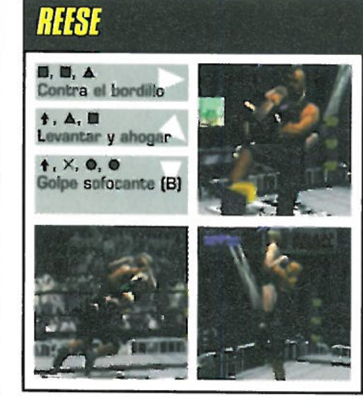
MENG

- ■, ■, ■ Golpe levantador
- ↓, ▲, ●, ● Agarrón
- ←, ▲, ●, ● Rompe hombros (B)



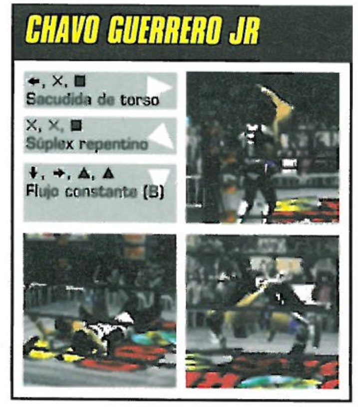
FIT FINLEY

- ■, ■, ■ Zancadilla
- ▲, ■, ■ Pena de muerte
- ←, ▲, ▲, ■ Mutilado (B)



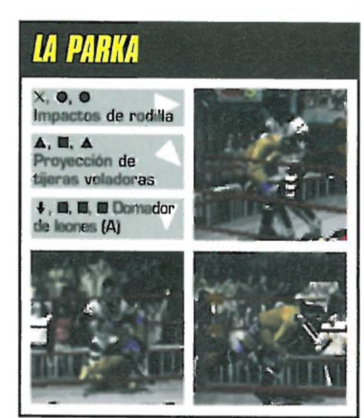
REESE

- ■, ■, ▲ Contra el bordillo
- ↑, ▲, ■ Levantar y ahogar
- ↑, ×, ●, ● Golpe sofocante (B)



CHAVO GUERRERO JR

- ←, ×, ■ Sacudida de torso
- ×, ×, ■ Súplex repentino
- ↓, →, ▲, ▲ Flujo constante (B)

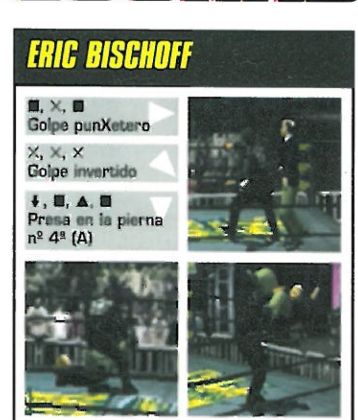


LA PARKA

- ×, ●, ● Impactos de rodilla
- ▲, ■, ▲ Proyección de tijeras voladoras
- ↓, ■, ■, ■ Domador de leones (A)

LUCHADORES SECRETOS II

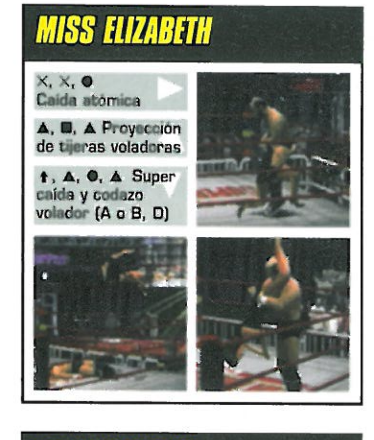
ERIC BISCHOFF
■, ×, ■ Golpe punXetero
×, ×, × Golpe invertido
↓, ■, ▲, ■ Presa en la pierna nº 4ª (A)



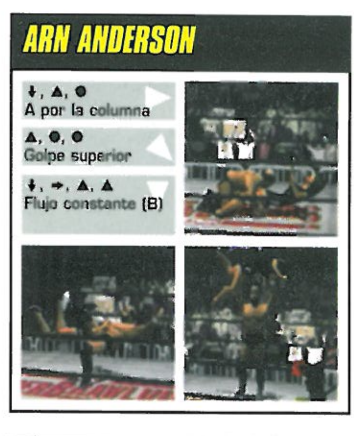
MEAN GENE
▲, ▲, ● Caída de la muerte
←, ▲, ● Costalazo desmoronador
↑, ▲, ■, ▲ Potro de tortura(B)



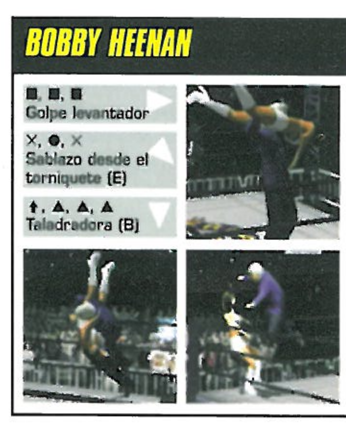
MISS ELIZABETH
×, ×, ● Caída atómica
▲, ■, ▲ Proyección de tijeras voladoras
↑, ▲, ●, ▲ Super caída y codazo volador (A o B, D)



ARN ANDERSON
↓, ▲, ● A por la columna
▲, ●, ● Golpe superior
↓, →, ▲, ▲ Flujo constante (B)



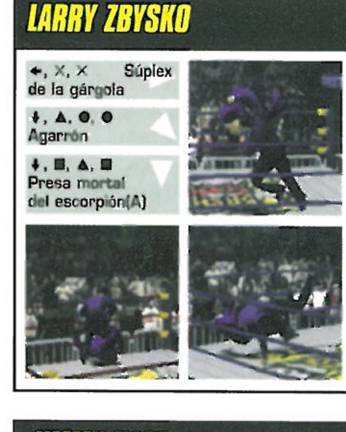
BOBBY HEENAN
■, ■, ■ Golpe levantador
×, ●, × Sablazo desde el torniquete (E)
↑, ▲, ▲, ▲ Taladradora (B)



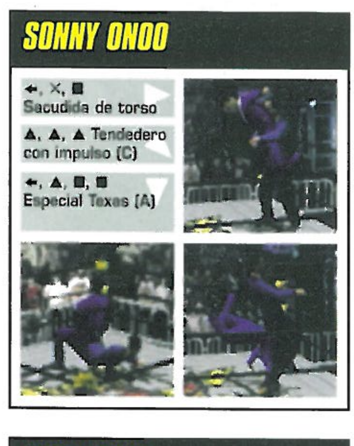
KIMBERLY
■, ×, × Aplastacaras
▲, ■, ■ Cabeza atómica(F)
↑, ×, ×, ● Raya-diamantes(B)



LARRY ZBYSKO
←, ×, × Súplex de la gárgola
↓, ▲, ●, ● Agarrón
↓, ■, ▲, ■ Presa mortal del escorpión(A)



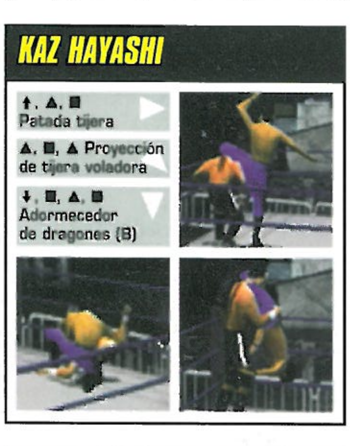
SONNY ONOO
←, ×, ■ Sacudida de torso
▲, ▲, ▲ Tendedero con impulso (C)
←, ▲, ■, ■ Especial Texas (A)



MONGO
×, ●, ● Impactos de rodilla
×, ×, × Golpe invertido
↓, ▲, ●, ● Mega agarrón (B)



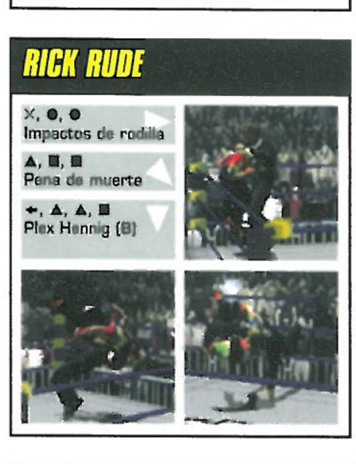
KAZ HAYASHI
↑, ▲, ■ Patada tijera
▲, ■, ▲ Proyección de tijera voladora
↓, ■, ▲, ■ Adormecedor de dragones (B)



JIMMY HART
×, ×, ● Caída atómica
▲, ●, ● Sablazo giratorio de espaldas
→, ×, ×, × Coma (B)



RICK RUDE
×, ●, ● Impactos de rodilla
▲, ■, ■ Pena de muerte
←, ▲, ▲, ■ Plex Hennig (B)



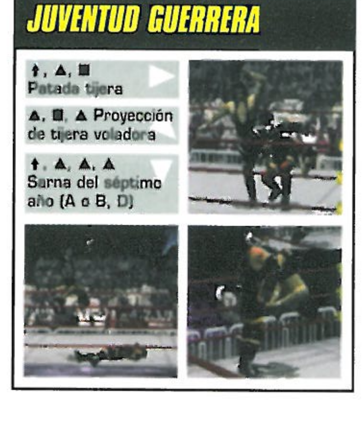
MIKE ENOS
×, ●, × Chófer malvado
←, ▲, ● Costalazo desmoronador
←, ■, ×, × Rompe-cuellos invertido (B)



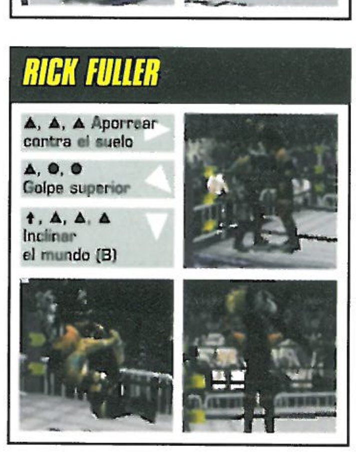
PSYCHOSIS
←, ×, ■ Sacudida de torso
↑, ■, ▲, ▲ Cabeza de cisne (D)
↑, ■, ■, ■ Tequila (A)



JUVENTUD GUERRERA
↑, ▲, ■ Patada tijera
▲, ■, ▲ Proyección de tijera voladora
↑, ▲, ▲, ▲ Sarna del séptimo año (A o B, D)



RICK FULLER
▲, ▲, ▲ Aporrear contra el suelo
▲, ●, ● Golpe superior
↑, ▲, ▲, ▲ Inclinar el mundo (B)



LIBRO DE RUTA

Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center
Precio: 7.990 pesetas

CONSTR

Tejados con goteras, sistemas eléctricos chapuceros, contadores trucados... todo forma parte de la **diversión** de ser **casero**. Ahora tú también puedes convertirte en un **casero explotador** con este cómico simulador de construcción de Acclaim.

APRENDIENDO EL OFICIO

CONSTRUIR

Cuanto más diversos sean los edificios que construyas, dispondrás de más opciones. Si levantas las casas de madera, podrás cimentar el patio de hormigón. Tras erigir casas de cemento, aparece la opción del patio de ladrillos. Al patio de acero se accede tras haber construido todas las casas de ladrillos.

Una vez construido un patio, no olvides reformarlo. Puede que consuma mucho tiempo y dinero, pero un patio mejorado puede contener más suministros y reaprovisionarlo lleva menos tiempo. Además aumenta la cantidad de edificios que pueden construirse.



► Como permitas que los terrenos se conviertan en vertederos, el ayuntamiento te dará para el pelo.

DIOS LOS CRÍA...

Sitúa siempre en la misma finca a inquilinos y muebles que se avengan. Ten por seguro que si la familia Peláez ve que has construido un bungalow justo ante su casa no se lo tomarán muy bien. Los inquilinos del nivel 1 aguantarán la mayoría de abusos; y si no lo hacen, siempre puedes ponerlos de patitas en la calle. Al principio del juego, dedica al menos dos o tres fincas a los inquilinos del nivel 1. Puedes mantener sus propiedades al menor tamaño posible mientras cuentes con unos cuantos árboles que plantar en su jardín para tenerlos contentos.

LA MEJOR DEFENSA

Antes de empezar a habértelas con los otros constructores, asegúrate de que tus fincas están bien protegidas y mantenidas. Haz que pongan algunas ratoneras en la fábrica de artículos por si se diera una plaga, ya que se esparcen con rapidez de casa en casa.

Una presencia nutrida de policías también evita que te abrumen los sucesos tumultuosos. Destínalos a tus edificios y solares en construcción más caros para prevenir que se cuelen indeseables. Las casas de bajo alquiler no merece la pena protegerlas, así que más te vale concentrar tus fuerzas en las propiedades más lujosas.

CRECED Y MULTIPLICAOS

Al parecer el problema que sufren la mayoría de jugadores es la falta de inquilinos. Sin ellos, tus ingresos por alquileres disminuyen, tus casas quedan expuestas a plagas y tu personal se reduce de forma acusada. Dedica una de las primeras fincas que edifiques a criar



obreros o inquilinos. Reforma los dormitorios y cocinas para asegurarte que los inquilinos no mueren de botulismo y quédate cerca para ejercer de criador.

Es mejor producir obreros que inquilinos sueltos. Si hay demasiados inquilinos por ahí, el ayuntamiento se pondrá de malas y te multará por hacinamiento. A los obreros, no obstante, puedes convertirlos en reparadores, capataces o incluso en inquilinos. Además son inmortales al crearlos y se esperarán tan panchos en tu cobertizo hasta que los solicites. No lo olvides, los inquilinos sólo se reproducen si se hallan en el nivel adecuado de alojamiento. Los del nivel 1, por ejemplo, no se reproducen en un bungalow.

EL AYUNTAMIENTO

Este puñado de estirados son la mayor fuente de problemas del juego. Pueden despedirte si acumulas demasiados puntos negativos. La amenaza más letal que representa el ayuntamiento se da cuando te imponen misiones. Éstas han de completarse en el tiempo estipulado o ¡se acabó el juego! Así, pues, no es mala idea guardar la partida cuando te asignan una misión. Pon todo tu empeño en completarla; no intentes hacer nada más hasta acabar. Una vez finalizada una misión, te premiarán con un montón de puntos positivos.

El ayuntamiento tiene sus utilidades. Puedes venderles propiedades obsoletas o dañadas a precios razonables. También puedes venderles una casa recién levantada con un buen beneficio para conseguir dinero rápido. Vender al ayuntamiento también puede ser una buena opción si posees una propiedad en un sitio erróneo. En vez de enviar al capataz a que la vuele, puedes dejar que el ayuntamiento se la quede unos cuantos meses, tras lo cual explotará espontáneamente.





2 JUGADORES · TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE · RATÓN

UCTOR



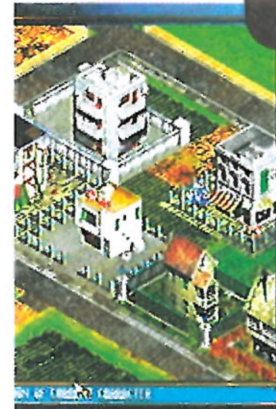
DINERO

En el fondo, lo que necesitas para ganar el juego es dinero. Intenta sacarles a tus inquilinos tanto como se puedan permitir: ¡si se quejan siempre puedes echarlos! Da siempre la máxima prioridad a la construcción de una escuela y un hospital. La escuela ayuda a criar inquilinos de mayor nivel, mientras que el hospital proporciona cuidados indispensables a tus obreros.

No olvides que el director del banco siempre está ahí; y si no está, siempre puedes acudir a la mafia cuando te urja dinero. La mejor forma de completar el juego es tomar prestado sólo cuando haga falta. Si necesitas pasta desesperadamente para acabar una misión, de acuerdo, pero no malgastes dinero en indeseables que no necesites. Si estás sin blanca, sube el alquiler en la peor de tus fincas y vende las casas al ayuntamiento cuando los residentes no lo acepten; ¡siempre puedes construir más!

Procura conseguir un buen grupo de gángsters que trabaje para ti, pero nunca los envíes solos. Tres gángsters pueden eliminar un edificio o un personaje en unos minutos y escapar antes de que aparezcan los polis, mientras que a un solo hombre lo pueden pillar con facilidad.

Como cualquier casero, haz justo lo mínimo para permanecer en el negocio. Recuerda, es un mercado de vendedores y puedes hacer lo que te plazca siempre y cuando siga entrando el dinero. No redecores o repares a menos que los edificios se estén quedando inhabitables. Reserva el dinero para erigir más casas en lugar de reformar las nuevas.





INDESEABLES

Éste es el elemento divertido del juego. Tus indeseables pueden causar serios apuros a tus oponentes si los despliegas de forma correcta. También puedes usarlos para rechazar ataques enemigos, si prefieres una partida más sosegada.

HIPPY



Greñas largas, abalorios de tema amoroso y una actitud pacifista sin igual. El hippy se hace disponible cuando se ha construido una comuna. Este tipo tiene muchos usos (aparte de cultivar hierbas ilegales), pero sigue un código de conducta no violenta. El mejor uso del hippy es como okupa. Mándalo a una propiedad vacía, a poder ser cara, para que el dueño no pueda traer inquilinos.

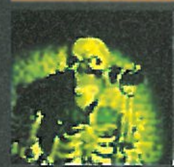
PAYASO



El payaso, que va bien para explicar chistes y deshacerse de fantasmas no gratos, no es tan irritante como parece. Usa este personaje para alejar a los perros guardianes de una propiedad atrayéndolos con divertidos trucos. También puede inducir a algunos de tus enemigos más letales a que entren en la "casa de la risa" y en la mortal máquina de huevos.

Su mejor arma con diferencia es la clásica maniobra Molotov. El payaso puede utilizarse para incendiar con bombas una propiedad rival, causándole graves daños a tu enemigo y un ataque de risa a ti mismo.

FANTASMA



Parece que hoy día se puede sobornar hasta a los muertos. Usa el fantasma para encubrir a uno de tus personajes y envíalos a cometer un sigiloso acto terrorista. Otra de las especialidades del fantasma son las apariciones espectrales. Mándalo a una propiedad cara para que ahuyente a los residentes.

Si planeas un ataque a gran escala contra tu enemigo, usa el fantasma para infestar una acera de su territorio. Tras unos segundos, aparecerán unos zombis que llevarán de cabeza a la policía, dejándote vía libre para tu asalto.

ARREGLALOTODO



Cuando aparece Mr. Arreglalotodo, chapuza al canto. Si quieres hacer inhabitable una casa, envíalo a que haga la instalación eléctrica. Si quieres causar un daño más permanente, haz que mire las tuberías del gas. Pronto habrá una enorme explosión.

Si quieres eliminar todo un edificio, deja que le eche mano a las cañerías. Después de que exploten un par de conductos de agua, todo el vecindario estará de agua hasta las rodillas, lo cual empeorará su estrés.

PSICÓPATA



Con este tío, ¡ríete tú de Norman Bates! Cuando esté construido el bar de motoristas, este Ángel del Infierno se comportará como un loco. Haz que saque provecho de su sierra mecánica. Es imprescindible que ataque las vallas para debilitar las propiedades. Además puede despejar un edificio de obreros a base de menear la sierra, echando así al enemigo para que puedas entrar en su territorio.

Si has visto Scream y quieres emular algunas excelentes tácticas para aterrorizar, envía al psicópata a que ataque una casa. A la que se presente este loco de atar, más les vale cancelar su pedido de leche y renovar su seguro de vida.

MATONES



Cuando no están viendo fútbol, nada les gusta más que armar una bronca. Úsalos para rechazar a matones rivales o tan sólo para que vayan por el vecindario buscando follón. Al igual que los fantasmas, se los puede usar para ahuyentar a los inquilinos mediante intimidación y amenazas. Son más efectivos porque no se los puede exorcizar.

Si quieres divertirte, envíalos a una fiesta en una casa enemiga. Tras un rato pillarán una buena tajada y se cargarán el lugar, reduciendo su valor y estresando a los inquilinos.

LADRÓN



Los bajos fondos pueden ser un instrumento útil para aumentar tu capital y perjudicar seriamente a los otros jugadores. El ladrón puede robar equipo de la fábrica de artículos, dinero de una base, armas a los gángsters o simples herramientas de un patio. Al ladrón hay que guiarlo a su destino o si no los gángster enemigos o bien la policía lo pillarán con facilidad. Usa los parques o la invisibilidad para disimular su acercamiento, de manera que siga vivo el tiempo suficiente para hacer su trabajo.

GÁNGSTERS



Son tus soldados rasos. Úsalos para destruir edificios y cargarte a personajes enemigos. Por cada asesinato dispondrán de mejores armas en su arsenal. Los gángsters van bien para destruir a personajes caros tales como capataces u obreros técnicos. También se los puede usar como guardias en edificios vacíos, para asustar a cualquiera que esté pensando en usurparte el lugar.

Los gángsters, eso sí, precisan de un atento mantenimiento. Si se usan con demasiada frecuencia, pedirán favores mafiosos a algunos de tus inquilinos de mayor nivel. Ten en cuenta el coste y envíalos sólo cuando puedas satisfacer sus desorbitadas demandas.



LIBRO DE RUTA

Editor: EA-Fox
Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas

PLATINUM

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

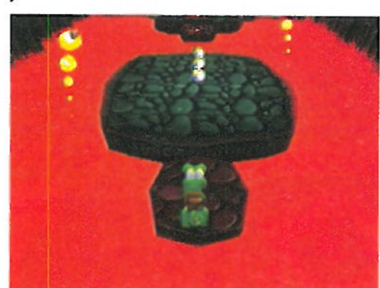
Antes de que llegue ***Croc II***, lo mejor es que aproveches que la primera parte del juego acaba de **aparecer en Platinum**. Aquí tienes la **guía completa de *PlanetStation*** para que le hinques **el diente**.

PASSWORDS

1-2	↑←←←←↓↓↑←↑→↓→→↑
1-3	→↑←↑←↑↑→←→↑→←↑↓
1-B1	↓←↑→←↓→←→←→→↓←←
1-S1	←↑→↑→↑↓→←↓↑←↑←↓
1-4	↑←↓←←↓↓→←←→↓→→↑
1-5	→↑↓↑←↑↑↑←↓↑→←↑↓
1-6	↓←→→←↓→↓→↑→→↓←←
1-B2	←↓↑↑→→↓→←←↑→↑←↓
1-S2	↑→←→↑←↓→←↓→↓→→↑
2-1	→↓←↓↑→↑↑←←↑→←↑↓
2-2	↓→↑←↑←→↓→→→→↓←←
2-3	←↑→↓↓→↓→←↓↑←↑←↓
2-B1	↑←↓→↑←↓→←←→↓→→↑
2-S1	→↓↓↓↑→↑↑←↓↑↑↓↑↓
2-4	↓→→←↑←→↓→↑→↑←←←
2-5	←↓↑↓↓↑↓→↓←↑↓→←↓
2-6	↑←←→↓↑↓→↓↓→←↑→↑
2-B2	→↑←↓↓↓↑↑↓←↑↑↓↑↓
2-S2	↓→↑←↓↑←↓↑→→↑→←←
3-1	←↑→↓↑↓↑→↓↓↑↓←←↓
3-2	↑←↓→↓↑↑→↓←→←↓→↑
3-3	→↑↓↓↓↓↓↑↓↓↑↑↑↑↓
3-B1	↓←→←↓↑←↓↑↑→↑→←←
3-S1	←↑↓↓↑←↑→↓←↑↑←↓↓
3-4	↑→→→↑→↑→↓↓→←↓↑↑
3-5	→↓→↓↑←↓↑↓←↑↑↑→↓
3-6	↓→↓←↑→←↓↑→→↑→↓←
3-B2	←↑←↓↓←↑→↓↓↑↓←↓↓
3-S2	↑→↑→↑→↑←↓←→←↓↓↑
4-1	→↓↑↓↑←↓↓↓↓↑↑↑←↓
4-2	↓→←←↑→←↑↑↑→↑→↑←
4-3	←↓↓↓↓↓↑←←←→↑←↑↓
4-B1	↑↑→→↓↓↑←←↓↑←↓↓↑
4-S1	→→→↓↓↑←↓←←→↑↑←←
4-4	↓↓↓←↓↓↓↑→→↑↑→↑↓
4-5	←←←↓↑↑→←←↓→↓←↑←
4-6	↑↑↑→↓↓→←←←↑←↓↓→
4-B2	→←↑↓↓↑←↓←↓→↑↑←←
4-S2	↓↓←↓↓↓↓↑→↑↑↑→↑↑
5-1	←←↓←↑→→←←←→↑←↑→
5-2	↑↓→↑↑←→←←↓↑←↓↓←
5-3	→→→←↑→←↓←←→↑↑←→
5-4	↓↓↓↓↑←↓↑→→↑↑→↑↑
5-B	←←←←↓→→←←↓→↓←↑→

NIVEL 1.1
AND SO THE ADVENTURE BEGINS

Gira a la derecha al empezar para obtener el cristal morado. Dirígete luego al pozo; el cristal rojo está sobre la caja de al lado. Cuando tengas ambos, rompe la parte superior del pozo para acceder al área secreta. Todo recto en dicha área se halla el cristal azul. En la segunda sección hay un cristal verde en una plataforma inestable. En la siguiente parte, estáte alerta al dragón rosa: cuando se retire al agujero, salta ahí enseguida y pisotéalo. Serás transportado a otra área secreta. El cristal amarillo está en una caja al otro lado de la sala. En el área de bonus deberás saltar sobre la gelatina de la derecha para hacerte con la llave de la jaula del Gobbo.



NIVEL 1.2
UNDERGROUND OVERGROUND

No saltes de inmediato por el pozo de la parte inferior; en vez de eso, en el muro de la izquierda encontrarás unos apoyos, así que sube por ellos. Aquí arriba está lleno de cristales custodiados por un Dantini que lanza fuego; el cristal rojo está a su lado. Tómalo y ábrete paso a golpes por el pozo de lo alto del precipicio. Al



caer hallarás el cristal amarillo a la derecha, encima de la caja más alta; ten cuidado de no romper las cajas bajas al moverte o no podrás llegar a ella. El cristal morado está en la caja más alta de enfrente. Sal por la puerta cuando los hayas conseguido y planea con el globo. Sube las escaleras. El cristal verde está en la caja más alejada, pero sube primero a lo alto de la caja para llegar a la plataforma que tiene la llave de oro (Gold Key). Rescata al Gobbo y abandona el área. El cristal azul está a tu derecha entrando en la siguiente sección; agéncialo y ve a la sección de bonus, recogiendo por el camino tantos cristales como puedas.

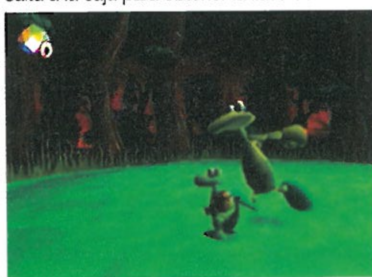
NIVEL 1.3
SHOUTIN' LAVA LAVA LAVA

Usa la plataforma de la flecha a la derecha para pasar flotando la lava y obtener el cristal rojo. Ve hacia las dos piedras verticales pero no pises aún el botón rojo que hay entre ellas. En su lugar mira tras las piedras de la izquierda y descubrirás un teletransportador que te llevará a un nivel de bonus que contiene cristales y dos vidas extra. Baja por el pozo a la siguiente sección, empuja la caja hacia el Gobbo y rescátalo.

Empújala de forma que puedas saltar al saliente del medio a por la llave de oro y vuelve a empujarla adonde estaba para poder llegar a la plataforma móvil y tomar el cristal verde. Cuando la plataforma llegue a lo más alto, salta al saliente y abre la puerta. Sube por la pila de cajas para llegar a un pozo y esquiva hábilmente al gusano mientras llegas al Gobbo y al cristal azul. Cárgate las cajas mientras vuelves abajo y vete. Usa el globo para que te lleve a la puerta y crúzala hacia la sección contigua. Lo único que has de hacer ahora es darle al botón para hacer bajar la plataforma, subirte y recoger los dos últimos cristales de delante del gong, así como la llave de plata (Silver Key) de detrás que abre la jaula del Gobbo.

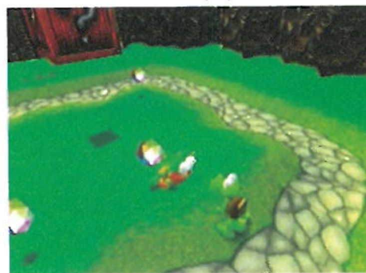
NIVEL 1.4
THE TUMBLING DANTINI

Hay un cristal rojo justo enfrente; tómalo y salta a la caja para obtener la llave de oro. Sube por la pared rocosa y abre la puerta. El cristal verde está en una caja junto a la entrada. En la siguiente sección hay una pasarela roja: deberás pasarla a toda pastilla porque se disuelve bajo tus pies. Cuando pases esta sala estarás ante otra plataforma móvil; úsala para atravesar el abismo sin fondo. Salta a la caja de la izquierda para hallar el cristal azul. En la próxima sección, ve todo recto y toma el cristal amarillo. Recoge todo lo que veas y cruza la puerta. Usa la llave de oro hacia el cristal morado. En el área de bonus debes aplastar las cajas y correr: si caes por el hueco no puedes volver arriba para cargarte las que te dejaste, así que no te pares.



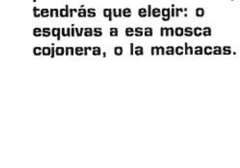
NIVEL 1.5
CAVE FEAR

Gira a la izquierda para obtener el cristal amarillo. Mueve la caja hacia la plataforma alta y súbete a ella para recoger otro cristal. Pisa el botón rojo para hacer descender la plataforma junto a la entrada. Tendrás que correr porque vuelve a subir bastante rápido; arriba hay un Gobbo esperando que lo rescaten. En la siguiente sección usa el globo para planear hacia el cristal azul; no te entretengas en la plataforma, que se desintegra enseguida. Al llegar al siguiente área, toma el cristal amarillo a mano derecha y rescata al Gobbo de enfrente antes de ir al final del nivel. El último cristal morado está oculto tras el gong.





◄ Cuando vayas en la plataforma hacia esa caja, tendrás que elegir: o esquivas a esa mosca cojonera, o la machacas.



NIVEL 1.6
DARKNESS DESCENDS

No destruyas la primera caja a la que llegas, ya que te hará falta para llegar a la plataforma alta. En ella están los cristales rojo y verde. Salta por el pozo para entrar en el área secreta que contiene una caja que se mueve cuando pasas junto a ella. Para detenerla, atrápala en un rincón y ia por ella! En la siguiente sección tendrás delante un río rápido con balsas flotando. Debes ir en ellos contra corriente, procurando no ser arrastrado río abajo. Los cristales amarillo y azul se encuentran en las cajas que hay a la derecha del

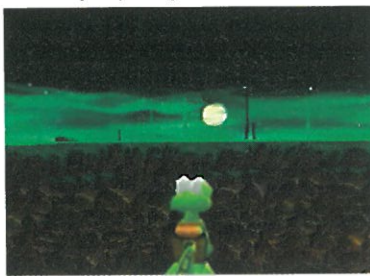
NIVEL 1.B1
LAIR OF THE FEEBLE

Sube a la plataforma móvil y recoge tantos cristales como puedas: ¡te harán falta! La vida extra también resultará útil, pero debes ir rápido para conseguirla, ya que está en una plataforma inestable.

En un momento dado llegarás a un claro en el que hay una especie de pato gigante. Este anfibio se llama Feeble ("débil"). Esquiva sus arremetidas y espera a que titubee; salta entonces y arréale coletazos en toda la jeta. Hacen falta tres impactos para matarlo; luego puedes acomodarte y reír viendo cómo la birria de jefe este muerde el polvo.

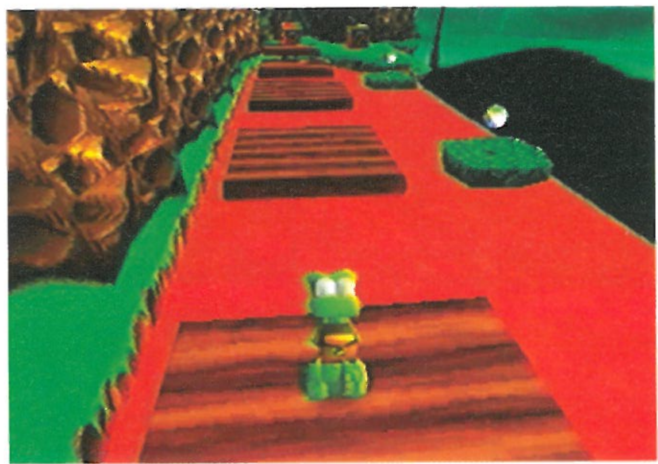


▲ No te rías demasiado de los andares de Feeble, o te enterarás de lo que vale un peine.



◄ ¿Es un anuncio de automóviles? ¿Es una escena tierna? Mmm...

▼ Si tienes lo que hay que tener, pilla los cristales mientras avanzas contracorriente.



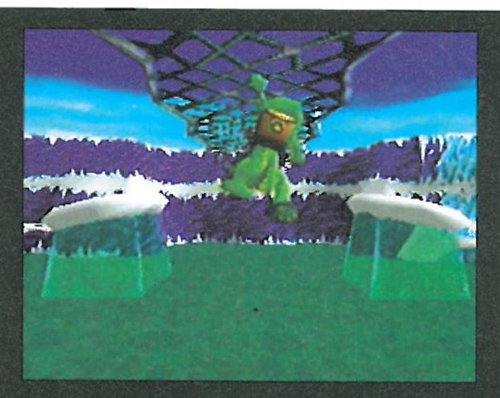


torrente. El cristal morado que queda se puede hallar en la siguiente sección: tan sólo trepa por la derecha de la salida y salta en la gelatina para localizarlo. Cuando llegues al nivel de bonus, zambúllete en la piscina para entrar en una cueva atestada de cristales.

NIVEL 1.B2
FIGHT NIGHT WITH FLIBBY

Esta enorme mariquita se mueve como una mariposa y pica como una abeja. Pero, bueno, no es que las mariposas sean muy ágiles, y una picada de abeja tampoco es exactamente mortal. Con lo que sí deberás tener cuidado es con sus pies: tiene la molesta costumbre de arrastrarse hacia delante y pisotearte contra la lona. El truco para vencer a este escarabajo boxeador consiste en quedarte cerca hasta que se vuelva para dar un puñetazo y salir entonces por patas. Cuando haya dado el sopapo, Flibby estará sin aliento, así que salta y dale un golpe en la cabeza con la cola. Cuando caiga, da un súper salto sobre su barriga. Esto no debe de ser lo que el marqués de Queensbury tenía en mente cuando escribió las reglas del boxeo, pero funciona la mar de bien. Derriba al bicho tres veces para pasar al siguiente nivel.

NIVEL 2.1
THE ICE OF LIFE



Pisa con cuidado por las plataformas de hielo resbaladizo. Brinca a la plataforma de malla y salta por la derecha para rescatar al Gobbo de la caja. Agárrate a la parte inferior de la plataforma de malla y trepa para obtener el cristal rojo; el Dantini morado de arriba intentará pisarte los dedos, así que ve rápido. Sal por la puerta y cruza la superficie inferior de la plataforma de malla. Cuando saltes, empuja la caja hacia la plataforma y súbete a lo alto de ella para hacerte con la llave de plata. Empuja la caja de debajo del saliente de la gelatina, luego súbete y salta para llegar al nivel superior. Usa la segunda gelatina para que te impulse al otro lado de las plataformas tambaleantes. Toma el cristal morado de lo alto de la caja junto a la puerta, rescata al Gobbo de dentro y sal de la sección por las puertas.

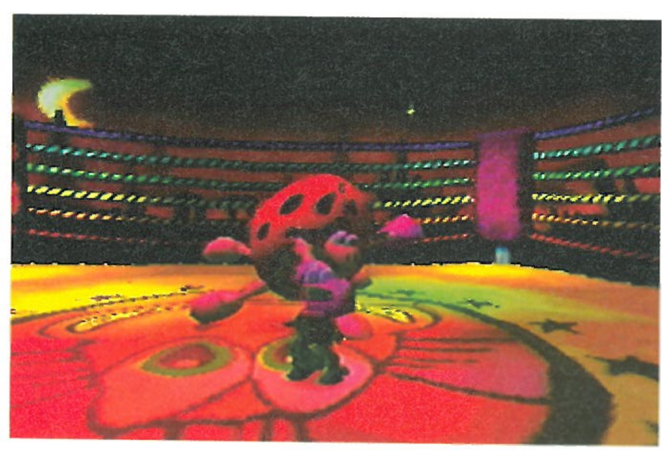
Atraviesa las plataformas móviles, recoge el cristal amarillo del corredor, salta los fosos y date un paseíllo con el globo antes de cargarte la caja junto a la puerta y salir. Toma el cristal azul yendo a la plataforma de malla. Gira a la derecha, abre la jaula y sal por la puerta de bonificación. En la sección de bonus deberás saltar por las plataformas heladas para darle al botón; vigilándolo hay un malvado Dantini que tira bolas de nieve, así que ándate con ojo. Cuando hayas pulsado el botón, cruza las plataformas recién aparecidas para rescatar al Gobbo y completar el nivel.

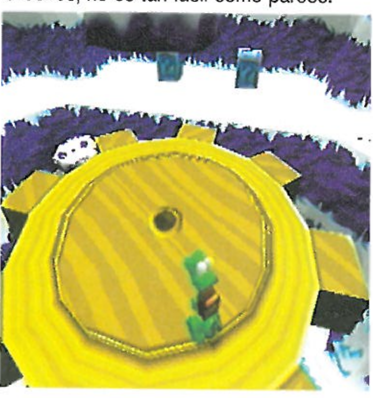
NIVEL 2.2
BE WHEELY CAREFUL

Sube a las plataforma móviles y ve por la salida a la siguiente sección. Salta a la rueda dentada y toma la llave de la plataforma de enfrente. Vuelve a la sección inicial y usa la llave para abrir la jaula del botón. Písalo para activar más plataformas: con ellas puedes rescatar al Gobbo y hallar el cristal verde. El cristal amarillo está cerca del duende de enfrente de la jaula, así que agéncialo y sal de la sección. Esta vez pasa a la segunda rueda dentada, tomando de paso el cristal azul. Brinca a las plataformas móviles y ve hacia el globo; úsalo para flotar hasta la puerta y sal. Sube las escaleras sin dejar de recoger cristales por el camino. Encontrarás el cristal rojo en la plataforma más alta de encima de la rueda dentada. Al entrar en la siguiente sección, no rompas enseguida la primera caja: tendrás que subir a la plataforma de malla para obtener el cristal morado. Cruza con cuidado y encamínate a la sala de bonus. En dicha sala deberás mover un cazo para pillar los cristales que salen. Créenos, no es tan fácil como parece.

► Flibby es relativamente fácil de vencer. Una vez derrotado, márcate un buen salto sobre su barriga.

▼Eso sí: vigila los ataques de Flibby o besarás la lona en menos que canta un gallo.





▲ Salta por el platillo y llegarás a las cajas. Cuidadín con el hielo...

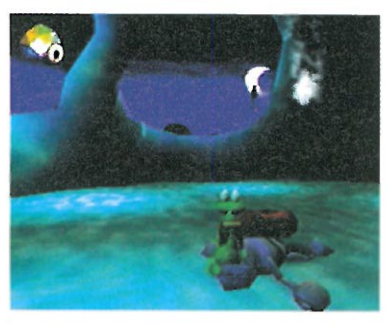
NIVEL 2.B1
CHUMLY'S SNOW DEN

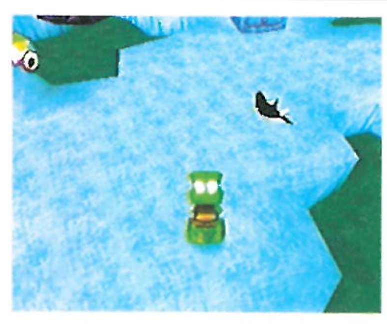
A esta criatura de las nieves con cohete incluido nada le gusta más que lanzarse a gran velocidad contra ti en plan kamikaze. Por suerte, su mochila cohete es un pelín cutre y tarda en ponerse en marcha cuando el tipo se la da. Para acabar con sus payasadas aéreas sólo has de quedarte quieto hasta que se tire a por ti y, entonces, esquivarlo hábilmente. Cuando esté todo magullado, pega un supersalto sobre él para asegurarte de que sigue en el suelo. Hazlo tres veces para acabar con ese chalado volador.

NIVEL 2.3
RIOT BRRRRR

Ve todo recto y cruza rápido las plataformas que ceden. Machaca al perro guardián y toma el cristal rojo de la caja. Luego ve a la siguiente sección cruzando las puertas. Usa el globo para hacer descender el saliente de debajo. Cárgate las dos cajas al caer para conseguir un cristal verde. Rescata a un Gobbo antes de saltar al agua para







NIVEL 2.4 I

SNOW HIM SO WELL

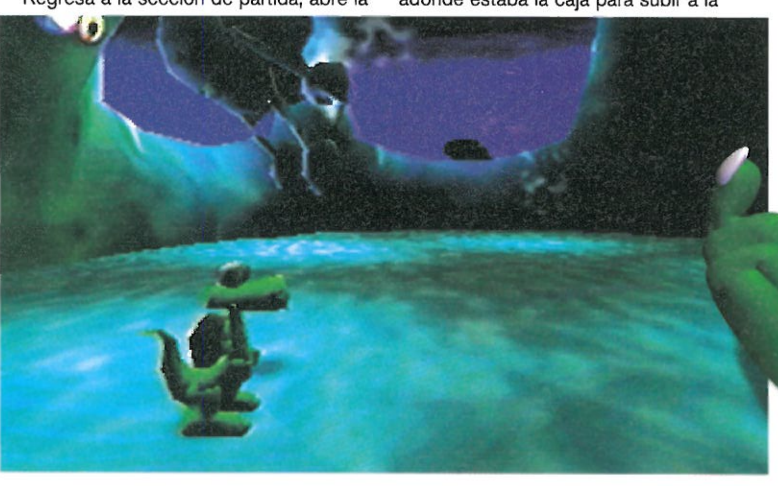
Ve hasta la jaula mediante las plataformas móviles. Cruza la puerta que hay cerca. En el rincón izquierdo de esta sala hay un teletransportador que te lleva a una sección con cinco vidas extra. Cuando vuelvas con el teletransportador, cárgate las dos cajas para rescatar a un Gobbo y apoderarte del cristal verde. Elude a los pingüinos y pisa los tres interruptores para crear las plataformas que te llevan a la llave de plata.

Regresa a la sección de partida, abre la jaula y pulsa el botón. Ve hasta el bulldog y rompe la caja para obtener el cristal rojo. Sal por la otra puerta y baja por los túneles. Sube por la parte inferior de la plataforma de malla cuando llegues ahí y sigue luego el camino de piedras hacia el botón. Púlsalo y vuelve a la plataforma de malla: hay un nuevo saliente que te permite subir a lo alto. Toma los cristales amarillo y azul y sal por la puerta junto al botón.

Cárgate la caja junto al agua para obtener el cristal morado. Pisa el botón del fondo de la sección y corre de vuelta adonde estaba la caja para subir a la plataforma antes de que ascienda. Rescata al Gobbo de la caja y dirígete al área de bonus. Aquí deberás matar al Dantini para que deje de robarte el Gobbo antes de completar el nivel.

Desciende al fondo del foso para pillar el cristal rojo. Vuelve arriba y corre rampa abajo recogiendo cristales. Cruza las plataformas de piedra, rescata al Gobbo y vete. Cruza el agua mediante las plataformas giratorias: ve rápido porque los dos Dantinis te tiran bolas de fuego y las plataformas tienen por costumbre hundirse con rapidez. Mata al Dantini de encima de la caja y aplástala para tomar el cristal verde; vete enseguida antes de que se regenere. No te cargues las cajas que te encuentras o morirás de forma horrible; ignóralas y dirígete a la siguiente sección.

Empuja la caja hacia las plataformas altas, súbete a ellas y toma la llave de plata. Regresa a la sala de las cajas y abre la jaula para pulsar el botón.



◄ **Salta rápido sobre las plataformas para evitar el agua helada.**



llegar a la siguiente sección.

Ten cuidado con el Dantini de entre las cajas, ya que cuesta bastante darle sin pringarla en el intento. Cuando acabes con él, rompe las cajas con la cola para conseguir algunos cristales y tira hacia arriba para obtener la llave de oro y salir de la sección. Cuando le hayas dado a la caja y rescatado al Gobbo, cruza la puerta. Deberías encontrarte junto al botón que hay delante del punto de partida. Pulsa el botón para activar más plataformas. Cruza el agua y abre la puerta con la llave de oro. En esta sala hay un grupo de balsas móviles y plataformas heladas. Llégate hasta el otro extremo para encontrar la llave de oro y el cristal morado. Pisa el botón rojo para activar la escalera que lleva a la llave de plata y vuelve a la sección inicial.

Regresa a la sala del globo. Esta vez puedes abrir la jaula y pulsar el botón. Usa el globo para bajar y rescata al Gobbo. Gírate y cruza la puerta cerrada, recogiendo de paso el cristal amarillo. Salta por las plataformas que se hunden y toma el cristal morado de la caja a mano izquierda antes de dirigirte a la sala de la puerta de bonificación. El nivel de bonus es muy complicado porque las plataformas se desploman y giran por turnos. Si sólo te queda una vida, te recomendamos encarecidamente que no tomes esta ruta porque es más que probable que acabe contigo.



Rompe las cajas para obtener el cristal verde y vuelve luego a la sala donde conseguiste la llave de plata. Sube como antes y cruza hacia los salientes de los Dantinis. Toma el cristal amarillo de la caja antes de irte a la siguiente sección.

Tomar el cristal morado de esta sección te costará seguramente una vida, ya que las plataformas se desploman debajo de ti. Una vez que lo tengas, puedes salir por las puertas de bonus. En el área de bonificación tienes que recoger cristales de entre montones de agujeros de gusanos: no pares de correr y saltar por turno para conservar la salud.

NIVEL 3.1
LIGHTS CAMEL ACTION

Cárgate las dos cajas junto a la puerta cerrada para rescatar a un Gobbo y ganarte unos cristales. Métete en el foso pisoteando a los Dantinis en el proceso y toma el cristal azul antes de salir. Sube por la espiral de plataformas y salta a la plataforma de malla para obtener la llave de oro y el cristal rojo, luego salta y vete. Vuelve a la puerta cerrada y crúzala. Ve a la plataforma de malla, pero pasa totalmente del globo y dirígete a la siguiente puerta; gírate y sube por la parte inferior de la plataforma de malla para pillar la llave de plata y el cristal verde. Vuelve a lo alto de la malla. Esta vez usa el globo para rescatar al Gobbo y vete por la puerta del fondo.

Salta las cajas y sigue adelante hasta llegar a un cañón. Usa las gelatinas para alcanzar el botón. Púlsalo y regresa adonde las cajas para romperlas y adquirir el cristal amarillo. Vuelve al cañón, desciende y pasa por la puerta simple. Salta al lomo del elefante y se pondrá a embestir a gran velocidad. Salta a las plataformas altas del final de la cueva y dale al botón de la plataforma inestable. Salta otra vez al elefante y brinca a las nuevas plataformas para romper las cajas y hacerte con el último cristal y el Gobbo. Vuelve por las plataformas giratorias al área de bonus para terminar este difícil nivel.

NIVEL 3.2
MUD PIT MANIA

Sube por la plataforma de malla, tumba a la momia y consigue el cristal rojo de la caja. Cruza la parte inferior de la

▼ No te olvides de pillar los cristales mientras bajas hacia la piscina.



▲ ¡Es hora de dar unos cuantos saltos!

▼ Cuidado con el Dantini que está detrás de la caja de la izquierda. Mátalo antes de abrir las cajas.

▼ Si empujas la caja podrás llegar a las repisas.



NIVEL 2.6
LICENCE TO CHILL

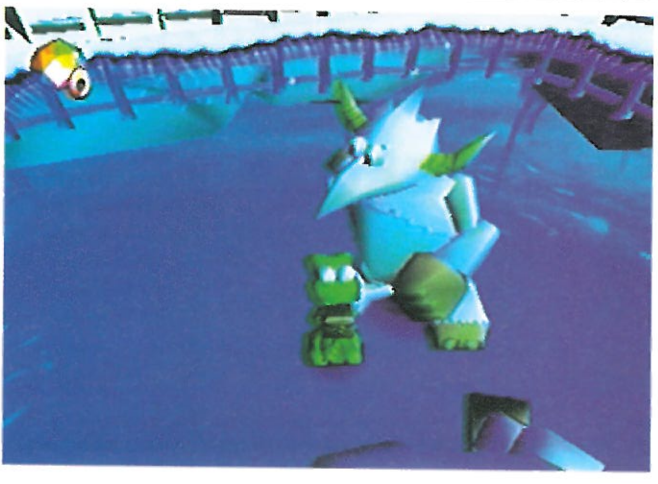
Ve por la puerta que hay a la izquierda del punto de partida. Ten cuidado en esta siguiente sección, ya que los salientes son muy resbaladizos. Salta a las plataformas de troncos móviles y deja que te lleven. Si miras abajo a la derecha verás una plataforma blanca: salta a ella para acceder a un área secreta con vidas extra. Cuando vuelvas a salir, cruza las plataformas y toma la llave de plata.

Vuelve a la sala inicial y baja corriendo por la pendiente, rompiendo las cajas que te encuentres. Dobla la esquina y corre a la pila de cajas. Despachúrralas todas para liberar a un Gobbo y hallar un cristal rojo. Abre la puerta que tienes cerca para jugar al juego del pingüino explosivo (¡parecido al juego de las ovejas explosivas!) y conseguir así algunas vidas extra.

Regresa a la sala de las plataformas de troncos y cruza hasta la puerta del otro lado. Aplasta las dos cajas junto a la puerta para hallar el cristal verde antes de salir. Sube por el foso mediante las plataformas giratorias. Dale al botón para correr cuesta arriba y conseguir el cristal azul. Salta a la plataforma antes de que suba y agénciate el cristal amarillo. Cárgate la caja para rescatar al Gobbo y sal. Gira a la derecha y cruza el agua; no rompas la primera caja a la que llegas, ya que la necesitas para subir a la malla y conseguir el cristal morado. Cruza hasta las dos cajas que hay en los rincones de la cueva: contienen una vida extra y un Gobbo. Luego sal usando las puertas de bonus.





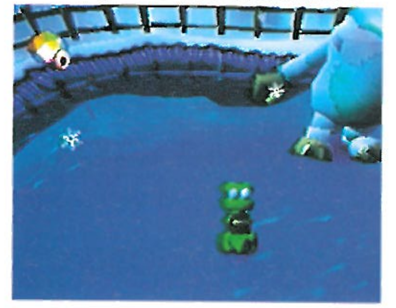


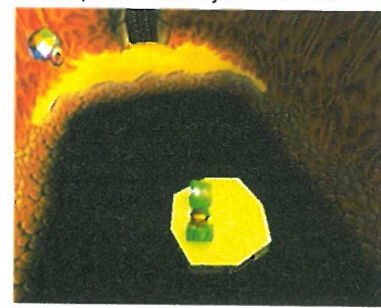
plataforma de malla y recoge los cristales antes de bajar por el pozo. Vuélvete al salir y ve a la malla; cruza la malla y las plataformas elásticas para rescatar a un Gobbo. Regresa al pozo y gira a la derecha. Sigue las plataformas hasta hallar otro pozo. No vayas por él; sigue adelante y sube por las dos cajas que te encuentras para llegar a lo alto de la malla. Cuando recojas la vida extra al final de la malla, gira a la derecha y salta a la plataforma inestable para agenciarte el cristal azul.

Vuelve a la salida del pozo, cargándote las dos cajas en el camino para liberar a otro Gobbo. Gira a la derecha y baja por la isla, gira a la derecha, evita el remolino y salta por las plataformas que ceden para hallar otro pozo. Entra en éste y empuja el bloque a la piscina de barro. Escala las plataformas móviles para obtener la llave; rescata entonces al Gobbo de la jaula y toma el cristal verde.

Sal y vuelve al segundo pozo. Métete dentro para entrar en una sección de agua. Pasa nadando las barreras eléctricas, mata a la medusa y toma el cristal morado. Deja atrás la siguiente barrera eléctrica y toma la llave de plata. Pasa rápido el tiburón y rescata a los Gobbos antes de tomar los cristales extra y salir. Ve detrás del conducto para hacerte con una vida extra y dirígete hacia la luz. Lo siguiente deberás hacerlo muy rápido porque las linternas que consigues duran muy poco. Cruza las plataformas giratorias y dirígete a la puerta de bonus. El último cristal de bonificación está en el saliente que hay más cerca de la puerta.

▲ **Atrae hacia ti al jefe antes de apartarte saltando. Cuando se tambalee, le podrás arrear un coletazo.**



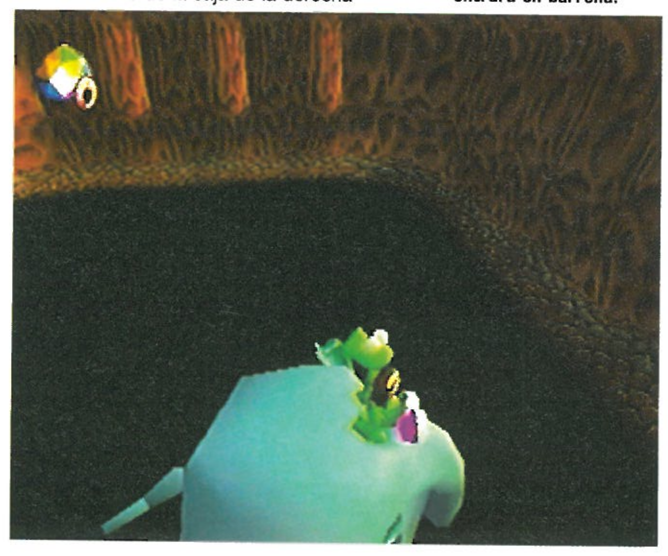




NIVEL 3.3
GOIN' UNDERGROUND

En la cueva, ve a por las balsas de troncos. El camino es como si fueras al lavabo de un bar: al fondo a la derecha. Salta al saliente de la izquierda, que te lleva a la pila de cajas. Salta en seguida y rómpelas para obtener un cristal verde y rescatar a un Gobbo; luego vuelve al punto de partida. Cruza la lava por las plataformas que se hunden, dobla corriendo la esquina y suelta a un Gobbo de la caja. Dale al botón y corre a la piscina de lava para conseguir el cristal rojo. Cruza la puerta y gira a la izquierda para entrar en una cueva con unas plataformas móviles letales. Toma el cristal amarillo de la caja de la derecha

▼ **Cuando saltes a la espalda del orejotas, entrará en barrena.**



antes de ir por las plataformas para hacerte con la llave de oro.

Regresa a la cueva inicial y abre la puerta cerrada con candado. La siguiente parte es peliaguda: debes pulsar el botón junto a la plataforma móvil, montarte luego en ella y saltar a los botones que aparecen antes de que suenen las sirenas de alarma. Si te dejas uno tendrás que empezar de nuevo, así que... ¡rapidito! Cuando lo hayas hecho se activará una plataforma que te permitirá alcanzar la caja y rescatar a un Gobbo.

Sal por la puerta derecha y salta al agua. Derrota a los Dantinis antes de que puedan lanzarte bolas de fuego y apropíate luego la llave de plata del lado derecho de la cueva y el cristal morado del izquierdo. Vuelve por la salida para abrir la jaula y pulsa el botón. Sube a las plataformas y oprime el botón que hay junto al gong para rescatar al Gobbo del fondo de la cueva antes de abandonar este escenario.

NIVEL 3.4
SAND AND FREEDOM

Ve hacia delante y aplasta las dos primeras cajas: el cristal rojo está en la que hay cerca del remolino. Cruza las plataformas inestables para rescatar al Gobbo y vuelve al punto de partida. Ve hasta la jaula y agarra el globo. Con él irás a la llave de plata: tómala y bájate enseguida a la plataforma. La segunda plataforma subirá, llevándote de vuelta a la jaula, que debes abrir para pulsar el botón. Cruza el saliente recién formado para dejar esta sección.

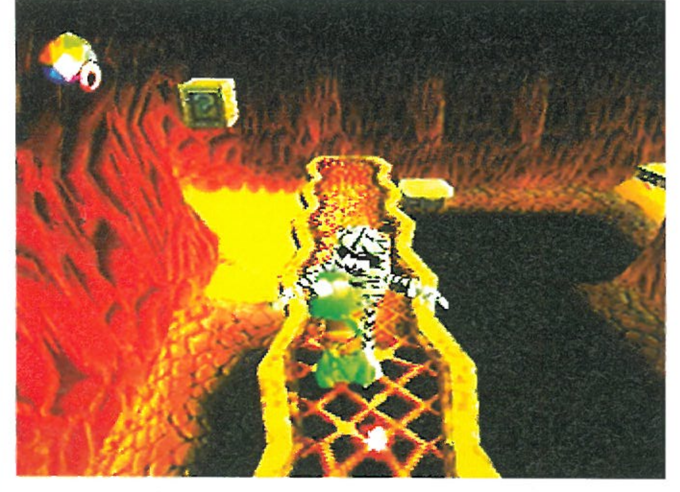
Cruza la parte inferior de la plataforma de malla, recoge el cristal verde y salta a la jaula para ponerte en lo alto de la malla. Mata al Dantini que intenta pisarte los dedos y toma la llave de la jaula del otro extremo de la plataforma. Libera al Gobbo y vete. Sube a las plataformas de las gelatinas y cruza el barro caliente. Toma el cristal azul y la llave de oro del lado izquierdo de la cueva. Vuelve por el fango y agarra el globo, que te llevará a la puerta cerrada por donde deberías salir. Hazte con la llave y abre el botón antes de rescatar al Gobbo e irte por la puerta ya abierta.

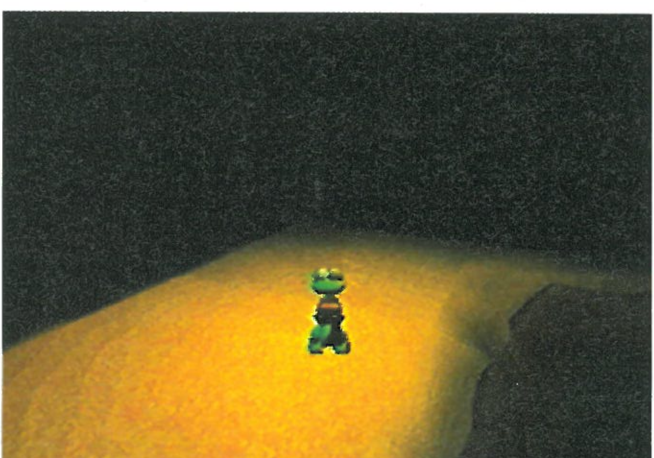
Cruza hasta el botón rojo y púlsalo para activar una plataforma móvil. Súbete a ella para alcanzar la caja a la que debes subirte para llegar a las dos plataformas más altas y al cristal amarillo. Salta de nuevo a la plataforma para aplastar la caja y soltar a un Gobbo. Sube rápidamente a las plataformas inestables para llegar a la llave de plata (estáte al loro con una plataforma que cae; es letal). Sal por la puerta de la derecha y sigue el camino desierto para echarle el guante al cristal morado. Al final de todo del sendero está la llave de oro. Vuelve a la sala de la puerta cerrada, abre la jaula a por el botón, sube a las nuevas plataformas para rescatar al Gobbo y vete a la puerta cerrada con candado. Cuando la hayas cruzado, pasa la lava y usa el enrejado de malla para llegar a la caja que contiene un Gobbo. Acto seguido, sal por las puertas de bonus.

NIVEL 3.5
LEAP OF FAITH

Ve a la primera plataforma que cae y quédate ahí. Cuando caigas te

▼ Alguien está a punto de sufrir un pequeño percance...









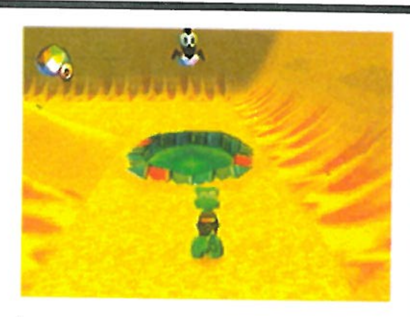
NIVEL 3.B1
THE DEADLY TANK OF NEPTUNA

Para convertir a este bastardo carapez en *sushi* necesitas unos reflejos rápidos. Quédate quieto y aguarda a que avance hacia ti: justo cuando ataca, quítate de en medio repentinamente. Cuando esté ahí preguntándose dónde has ido, corre y hazlo caer con la cola. Cuando le hayas dado dos veces se pondrá a atacar con mortíferas bolas de fuego: son difíciles de esquivar, así que asegúrate de que aún te quedan cristales cuando esto suceda. Aciértale una vez más y el merluzo éste dejará de incordiarte.



transportarán a un nivel de bonificación que contiene vidas extra. Al volver al punto de partida, sigue el camino recogiendo llaves y cristales. Baja por el pozo al que llegas y sigue andando. Rescata al Gobbo de la jaula antes de bajar por el pozo. Ve siguiendo el camino y recoge el cristal verde mientras te paras y empiezas a esquivar las bolas de fuego de los Dantinis. Rescata al Gobbo de la jaula antes de tirarte por el pozo. Sube por las cajas para cruzar la lava y salta. Dale al botón del suelo, luego vuelve y cárgate las cajas para rescatar a un Gobbo y hacerte con un buen suministro de cristales. Deja la cueva y cruza la malla para llegar al botón. Púlsalo para poder llegar al pozo por el que debería salir en cuanto tengas el cristal azul.

En la siguiente sección deberás ir a la malla pasando por las balsas: deberás calcular con mucho tiento para lograrlo. Toma el cristal amarillo y rescata al Gobbo de las cajas circundantes al dejar atrás esta trampa mortal. Empuja la caja que encuentras hacia el lodo y úsala para cruzar hacia las plataformas altas. Toma el cristal morado antes de encaminarte a la última sección. Cruza con cuidado las plataformas pequeñas de las columnas. Dale al botón para que las plataformas móviles vengan hacia ti; procura no quemarte al hacerlo. Cruza el resto de columnas y rescata al último Gobbo. Los grandes mayales de hierro que te bloquean el paso se balancean



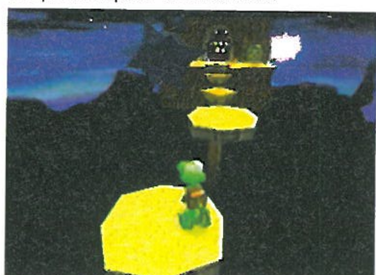
lentamente y son fáciles de eludir, por lo que no suponen obstáculo para completar el nivel.

NIVEL 3.6
LIFE'S A BEACH

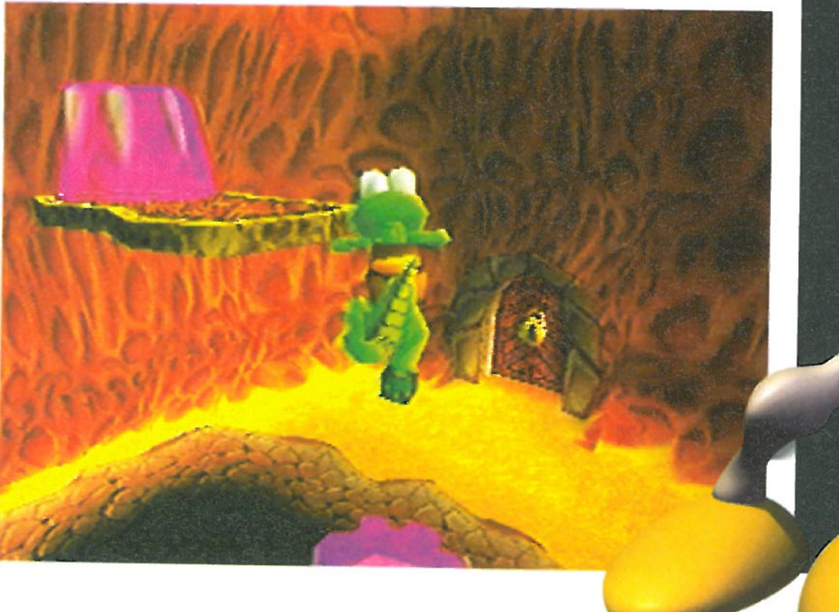
Ve a las plataformas que rodean al Gobbo enjaulado y toma todos los cristales de allí: uno de ellos será el cristal rojo de bonificación. Sal de esta sala por la puerta de la derecha y vete al fondo de la cueva al salir. Cuando llegues al botón rojo, salta a la plataforma de la izquierda: el cristal se convertirá en un cristal verde bonus que podrás añadir a tu colección.

Vuelve al botón y salta sobre él; luego escala el muro de detrás de ti. Mata al Dantini que custodia el saliente de forma que tengas tiempo de volver a la plataforma antes de que regrese a su posición primigenia.

La plataforma móvil te llevará a las tres cajas que tienen la llave de plata



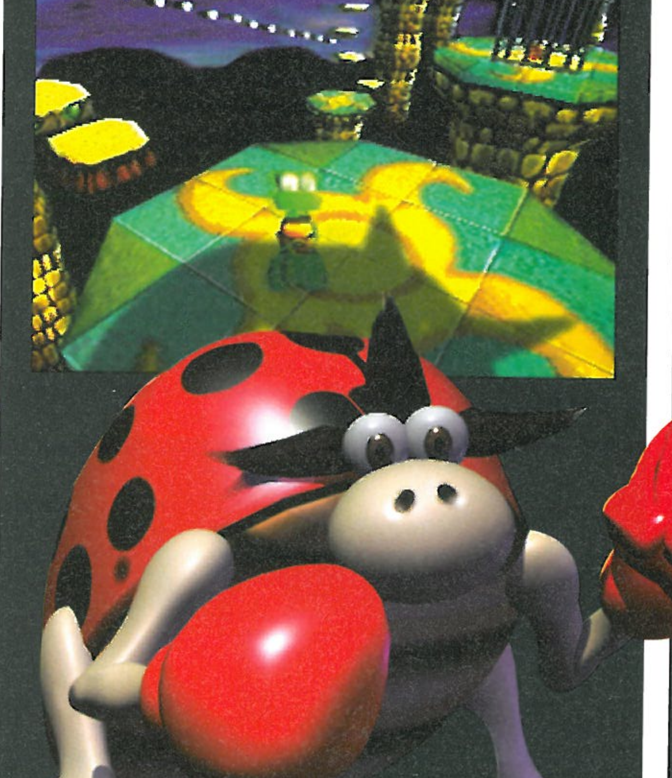




NIVEL 3.5
LEAP OF FAITH

Ve a la primera plataforma que cae y quédate ahí. Cuando caigas te transportarán a un nivel de bonificación que contiene vidas extra. Al volver al punto de partida, sigue el camino, recogiendo llaves y cristales. Baja por el pozo al que llegas y sigue andando. Rescata al Gobbo de la jaula antes de bajar por el pozo. Ve siguiendo el camino y recoge el cristal verde mientras te paras y empiezas a esquivar las bolas de fuego de los Dantinis. Rescata al Gobbo de la jaula antes de tirarte por el pozo. Sube por las cajas para cruzar la lava y salta. Dale al botón del suelo, luego vuelve y cárgate las cajas para rescatar a un Gobbo y hacerte con un buen suministro de cristales. Deja la cueva y cruza la malla para llegar al botón. Púlsalo para poder llegar al pozo por el que debería salir en cuanto tengas el cristal azul.

En la siguiente sección deberás ir a la malla pasando por las balsas: deberás calcular con mucho tiento para lograrlo. Toma el cristal amarillo y rescata al Gobbo de las cajas circundantes al dejar atrás esta trampa mortal. Empuja la caja que encuentras hacia el lodo y úsala para cruzar hacia las plataformas altas. Toma el cristal morado antes de encaminarte a la última sección. Cruza con cuidado las plataformas pequeñas de las columnas. Dale al botón para que las plataformas móviles vengan hacia ti; procura no quemarte al hacerlo. Cruza el resto de columnas y rescata al último Gobbo. Los grandes mayales de hierro que te bloquean el paso se balancean lentamente y son fáciles de eludir, por lo que no suponen obstáculo para completar el nivel.



encima. Tómala y cárgate las cajas antes de salir de esta cueva.

De vuelta en la sala principal, libera al Gobbo de la jaula y ve por la puerta de la izquierda. Gira a la derecha al entrar en la sala para hacerte con la llave de oro, corre enseguida hacia los Dantinis y encárgate de ellos para poder liberar tranquilo al Gobbo de la caja del fondo.

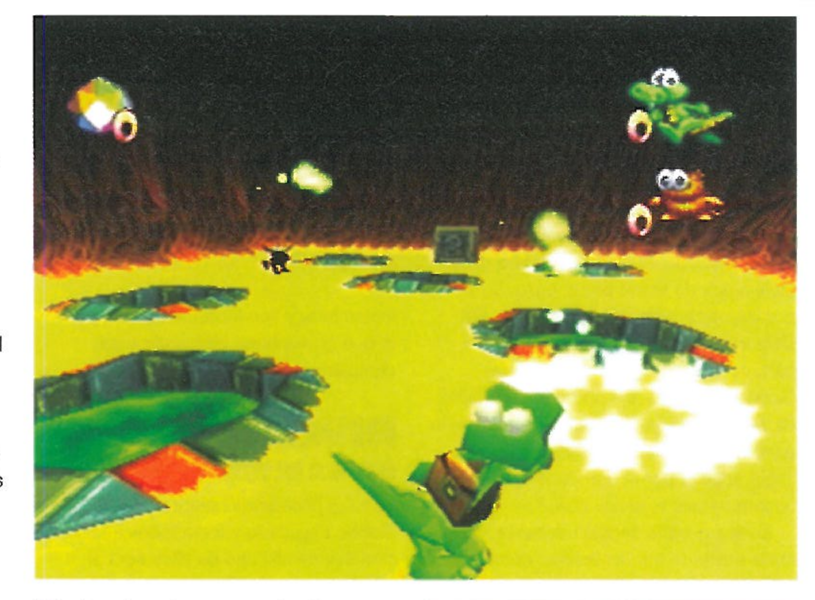
Cuando vuelvas a la sala principal puedes abrir la puerta principal y cruzarla: aquí es donde las cosas se complican. Agarra la linterna de delante de ti y toma el desvío de la izquierda. En esta nueva sección debes ir rápido porque la linterna no dura demasiado.

Trepa por el enrejado de malla y tírate a la plataforma elástica. Desde aquí deberías poder ver la siguiente linterna y la llave de plata de al lado. Toma ambas cosas, vuelve corriendo al enrejado de malla y luego sigue todo recto. Cuando hayas cruzado las letales plataformas, suelta al Gobbo de la jaula y pasa por la puerta del final de la cueva.

Cuando estés fuera, salta al enrejado de malla mediante la caja. Sigue el camino y recoge la llave de oro. Regresa adonde empezaste y aplasta las cajas de allí para conseguir el cristal amarillo.

Cruza la puerta y déjate caer por el pozo para volver al enrejado de malla de la sala principal. Agárrate a la malla, ve por la izquierda adonde conseguiste la llave de plata y sigue hasta llegar a una puerta cerrada. Cárgate la caja junto a ella para obtener el cristal azul, abre luego la puerta y entra en la sala contigua. Cruza con cuidado las plataformas móviles, toma la llave de plata y rescata al Gobbo. Sigue adelante y dirígete al final de la sala para tomar el último cristal de bonificación de una de las dos cajas allí presentes.

Cruza la entrada y ve por las plataformas hasta llegar a un botón rojo.



Púlsalo, sube a las nuevas plataformas que aparecen para llegar al Gobbo y sal por la puerta de bonus.

NIVEL 4.1
THE TOWER OF POWER

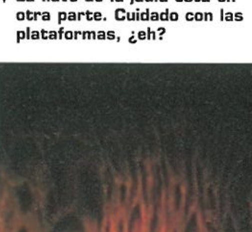
Subir a la torre requiere un sinfín de saltos rápidos. Debes pasar a toda pastilla las plataformas móviles, porque la mayoría de ellas se desintegran bajo tus pies. Cuando llegues a la entrada de la torre, gírate y tírate por el saliente. Así llegarás a un área secreta con vidas extra. Una vez que entres en la torre en sí, rodea el pilar para llegar al botón rojo. Al pulsarlo se recompone la disposición de la pila de cajas del rincón, así que no lo hagas todavía. Debes ordenar la pila de cajas de manera que formen una escalera que te permita acceder a lo alto del pilar y pulsar el botón que hay allí.

Con las nuevas plataformas en su sitio, cruza hacia la entrada y pasa por la

NIVEL 3.B2
CACTUS JACK'S RANCH

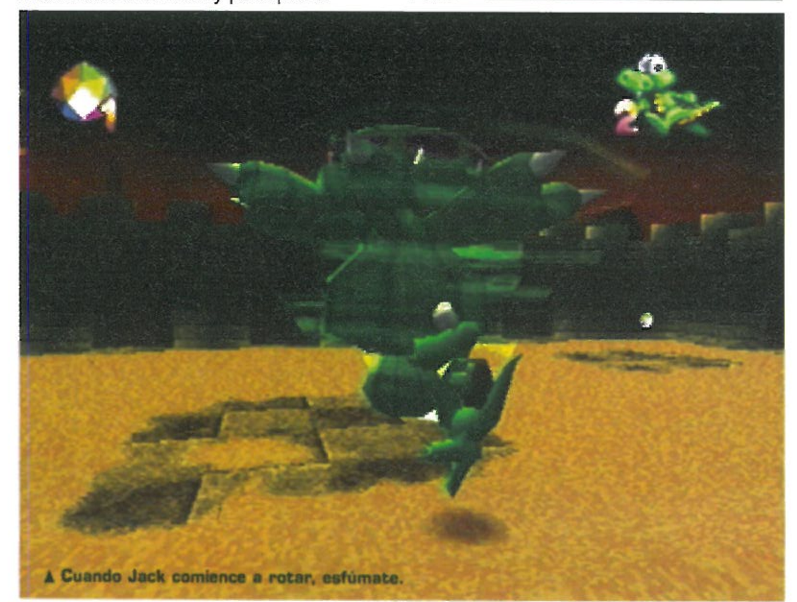
Aléjate lo más rápido que puedas de la lluvia de espinas que te caerá encima. Cuando haya acabado con sus gansadas de largo alcance, Jack dará vueltas por el escenario como un poseso (casi como alguien que haya jugado mucho a este nivel). Si te da, no olvides recoger los cristales que dejas caer; puedes reponer tus cristales recogiendo los que están ocultos en los rincones del escenario.

Cuando Jack afloje la marcha, empieza a moverte hacia él: a la que pare estará mareado, así que puedes saltar y derribarlo dejándolo sin sentido. Dale tres veces y en menos que canta un gallo será historia, permitiéndote proseguir tu misión de rescate.

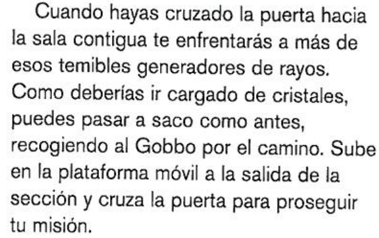


▼ La llave de la jaula está en otra parte. Cuidado con las plataformas, ¿eh?





▲ Cuando Jack comience a rotar, esfúmate.



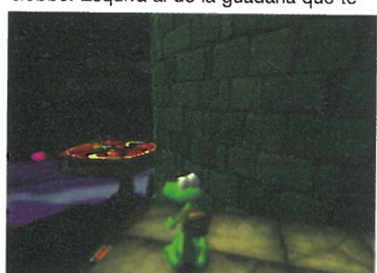
puerta del final, recogiendo por el camino el cristal de bonus.

Salta por las plataformas móviles para llegar a la plataforma elástica, luego salta a las barras y llégate a la siguiente plataforma.

Esquiva a la criatura voladora cuando cruzas hacia el pilar y recoge el cristal de bonificación. Ahora puedes saltar a la plataforma móvil, cruzar la puerta y meterte en la sala contigua.

Sube por los salientes a la plataforma de malla y úsala para llegar a las ruedas dentadas. Dirígete a la plataforma móvil y ve al enrejado de malla. Tírate a las ruedas y cruza hacia la escalera. Sube y cárgate la primera caja que veas para obtener otro cristal de bonus.

Cruza y tírate a las ruedas dentadas de debajo. Salta a la plataforma móvil y te llevarán a una puerta por la que salir. Salta hacia arriba y a la plataforma móvil para llegar al enrejado de malla. Sigue recto; no te preocupes por las cuchillas, que son lentas y fáciles de evitar. Brinca a la gelatina a la que llegas y toma el cristal morado que hay en el saliente. Salta a las plataformas móviles que hay por ahí flotando para llegar a lo alto de la sala. Una vez allí, te las verás con un demonio: dale al interruptor izquierdo que tiene delante y corre hacia la derecha para llegar a una caja con un Gobbo dentro. Vuelve con el demonio, pulsa el botón del centro y regresa adonde rescataste al Gobbo. Esquiva al de la guadaña que te bloquea el paso y sigue hasta llegar a otro Gobbo. Vuelve con el demonio una vez más y pulsa el último botón. Pasa al de la guadaña como antes y sigue adelante para rescatar al último Gobbo y salir por la puerta de bonificación.



NIVEL 4.2

HASSLE IN THE CASTLE

Este nivel es bastante fácil si mantienes un buen surtido de cristales, ya que consiste básicamente en trampas mortales de las baratillas.

Ve a por la primera y elimínala antes de subir por la escalera. Sigue las plataformas y recoge el primer cristal de bonus de debajo de la plataforma de malla. Cruza la parte inferior del enrejado de malla para acercarte a las plataformas móviles de lo lejos. Cuando llegues al pilar del centro, cárgate la caja para rescatar a un Gobbo y ve por las plataformas móviles a la salida.

Una vez más, lo único que has de hacer es llegar al pilar del centro para rescatar al Gobbo. Como ya estarás acostumbrado a las plataformas móviles, no te será difícil.

Cuando entres en la sala contigua, salta por las plataformas para llegar al pilar del centro. No te apures por esquivar las bolas de pinchos: si tienes cristales, dedícate tan sólo a pasar de una pieza. Encamínate a la salida, sin olvidar agarrar de paso el cristal de bonus, y dirígete a la sala contigua.

Los rayos eléctricos de esta sala parecen tremendos, pero si vas provisto de cristales puedes correr a través de ellos sin preocuparte excesivamente. Supera el siguiente hueco usando la plataforma móvil y sube por la escalera que te encuentras. Cuando llegues a lo alto, aprópiate los tres cristales para obtener otro bonus.

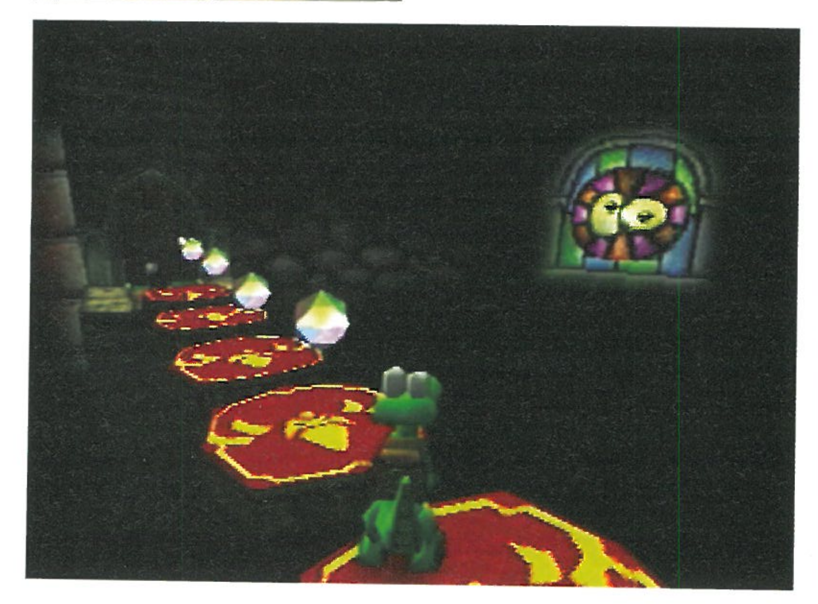
Cuando hayas cruzado la puerta hacia la sala contigua te enfrentarás a más de esos temibles generadores de rayos. Como deberías ir cargado de cristales, puedes pasar a saco como antes, recogiendo al Gobbo por el camino. Sube en la plataforma móvil a la salida de la sección y cruza la puerta para proseguir tu misión.

Ve por el puente de madera, recoge el cristal amarillo en tu camino y ve siguiendo los puentes para llegar a la entrada. Rescata al Gobbo mientras te diriges a la puerta y evita los mortíferos ataques del Dantini antes de salir rápidamente.

Cuando entres en la última sala, ve hasta las ruedas dentadas del centro y destruye las cajas de allí para obtener el último cristal de bonus y soltar a un Gobbo. Pulsa el interruptor de cerca de las cajas y vuelve a la rueda dentada. Lo único que obstruye ahora tu camino hacia la salida son unas plataformas móviles recién activadas.



▼ Las plataformas móviles son para saltar. ¡A por ellas!







NIVEL 4.3

DUNGEON OF DEFRIGHT

En cuanto reapareces, el de la guadaña te bloquea el paso. Para dejar atrás a este espectro maligno deberás correr y saltar a su lado.

Una vez que entres en el pasadizo, tendrás que estar alerta a la estatua: su mano aplastadora bloquea el camino. Para que no te apisone, pégate al lado del corredor.

En la sala principal hay una llave de oro. Para alcanzarla, sólo has de aguardar a que baje la araña antes de despanzurrarla con un súper salto. Recoge la llave de oro y los cristales circundantes, ya que uno de ellos es un cristal de bonus; luego vuelve al principio del nivel y abre la puerta para continuar.

Localiza la caja móvil en la sala contigua para rescatar al Gobbo antes de ir a la siguiente sección. En esta cueva tendrás que aplastar otra caja móvil. Por desgracia, esta vez está custodiada por un montón de arácnidos. Puedes encargarte de ellas antes de intentar rescatar al Gobbo de la caja: no se mueven rápido, o sea que es fácil pillarlas y despachurrarlas.

Cuando llegues a la siguiente sala hallarás otro juego con un cazo. Coloca el cazo como hiciste en los niveles anteriores y atrapa los cristales que caen para abrir la puerta del fondo de la sala.

En esta sala Croc se enfrenta a un puzzle con las baldosas. Debe pisar las moradas para destruir a los segadores macabros que entran por las puertas. Hecho esto, Croc puede entrar en la siguiente sección.

Al llegar a la siguiente cueva, empuja al gordo hacia la puerta y vuelve con el botón verde. A base de pisar el botón puedes inflar gradualmente al gordo y destruir la puerta.

Lo único que has de hacer en la sección final es recoger todos los cristales de bonus y pasearte hacia la salida. ¿Es o no es fácil?

NIVEL 4.B1

FOSLEY'S FREAKY DONUT

La parte más chunga de este nivel es llegar al jefe, ya que todas las plataformas en las que pisas ceden dos segundos después. Cuando al fin llegues a Fosley, te arrojará dinamita; aunque Croc se aparte, a la dinamita le saldrán pies y lo perseguirá, así que no dejes de moverte.

Para tirar a Fosley por el pozo deberás devolverle la dinamita mediante las baldosas marrones con las caras de mono. Aguarda a que tire un cartucho de dinamita y haz que te persiga a la plataforma marrón. Salta rápido de la plataforma en cuanto la dinamita ponga el pie en ella y saldrá disparada directa a los globos que sostienen a Fosley. Reventados los tres globos, Fosley desaparecerá para siempre por el agujero.

NIVEL 4.5

SWIPE SWIFTLY'S WICKED RIDE

Cuando saltes para llegar al cristal rojo, la plataforma de debajo empezará a descender con rapidez. Al caer la plataforma, un sonado con una espada te atacará desde todos lados.

Quédate en medio de la plataforma y salta sobre su cabeza cuando se acerque. Tras una docena de ataques, la plataforma caerá, dejando que escapes del naufragio.

Cuando hayas recobrado el sentido, cárgate las dos cajas junto a la puerta para rescatar a un Gobbo antes de salir por ella.

En la siguiente sección Croc se halla ante una serie de pilares móviles en una sala llena de objetos para recoger. Una vez que hayas rescatado al Gobbo de la caja de delante, deberás localizar ese esquivo cristal de bonus. Se encuentra cerca de las muchas plataformas inestables rojas y llegar a él es bastante difícil, pero, cuando lo tengas, la plataforma en la que estás caerá. Cuando la plataforma haya dejado de caer, se hará visible una escalera: úsala para acceder a la puerta de final de la sección.

Corre y salta al pilar móvil del centro para apoderarte del cristal de bonus que hay allí. Ve a la izquierda y busca una caja con un Gobbo; rómpela para rescatar a ese pequeño desgraciado. Luego tan sólo cruza la puerta para ir a la siguiente sección.

NIVEL 4.4

BALLISTIC MEG'S FAIRWAY

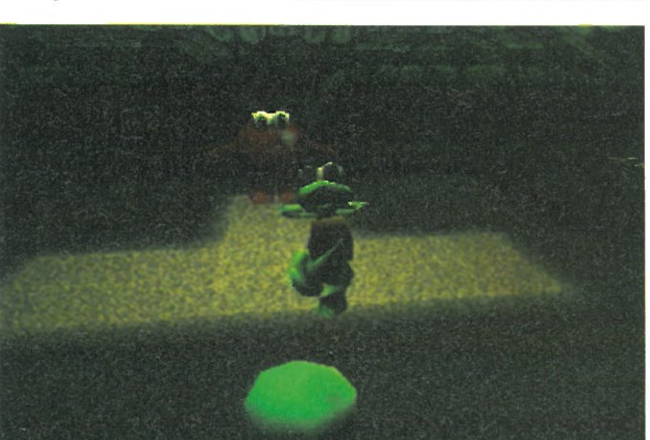
Cuando salgas, ponte a correr: Meg se lanzará a por ti, dejando un rastro de fuego tras de sí, o sea que quédate al lado para evitar ser dañado. Rompe las cajas que te encuentras para liberar al primer Gobbo y corre hacia el botón rojo del final de la sección. Activa el botón para que Croc pueda saltar a la plataforma de enfrente sin peligro, ve hacia ella y toma el cristal de bonus. Cárgate las dos cajas de enfrente para liberar a otro Gobbo y date un paseo en el globo que hay junto a ti.

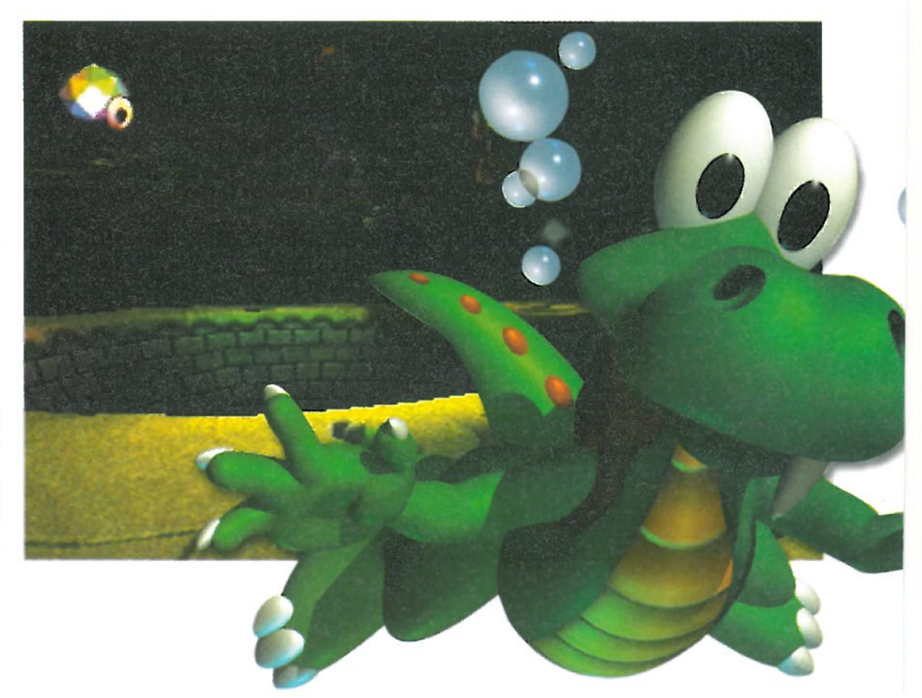
El globo te llevará al enrejado de malla del fondo de esta sección, pero debes moverte rápido porque la condenada Meg vuelve a por más. Recoge los cristales mientras pasas por las barras hasta llegar a una bifurcación en el enrejado. Toma los

► Machaca la araña y luego rapiña su llave y sus cristales; uno de ellos es bonus.



▼ Receta: 1) Empuja a este tipo contra la puerta. 2) Salta una y otra vez sobre él. 3) Chof.





dos cristales de bonus de los caminos derecho y del centro antes de ir por la izquierda para acabar la sección.

Corre hacia la plataforma móvil a lo lejos, ya que Meg está al acecho en esta sección, resuelta a hacerle pupita a Croc. Una vez que hayas cruzado, salta la jaula para llegar a una plataforma de piedra. Abre la caja para obtener otro cristal de bonus. Mientras sigues subiendo por las plataformas, Meg volverá para intentar derribarte: espera a que haga una pausa antes de ir al saliente superior.

Al final llegarás a la llave de oro de una de las plataformas. Si sigues para arriba hallarás también la llave de la jaula. Cuando hayas soltado al Gobbo, vuelve por la puerta a la sección previa para hacer buen uso de la llave de oro.

Regresa al enrejado de malla y cruza hacia la puerta cerrada. Una vez que pases al otro lado, desearás no haberlo hecho. Cruza el fondo de la plataforma de malla a la que miras y sigue hasta llegar al final. Mira abajo y suéltate del enrejado para caer en la plataforma móvil de debajo, la cual te llevará a otro enrejado de malla que debes cruzar. Repite este proceso en las siguientes series de barras y deberías recoger un cristal amarillo por el camino.

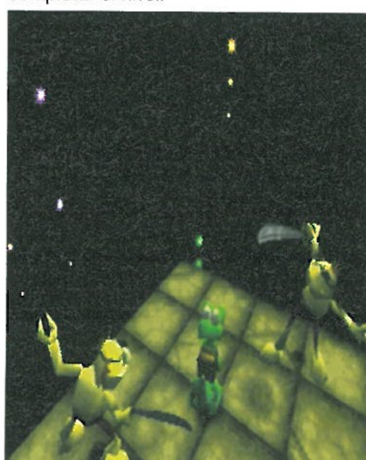
Cuando por fin llegues a tierra firme podrás ver la entrada de la sección final. Cárgate la caja junto a ella antes de salir para rescatar a otro Gobbo.

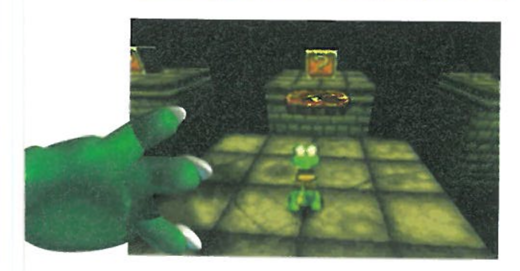
Ve por la plataforma procurando evitar a Meg, que no para de pasarte a todo trapo, hasta que llegues a tres cajas. Rómpelas para obtener el último Gobbo y el cristal de bonus. Sólo hace falta una pequeña carrerilla para llegar a la puerta de salida, ¡pero no dejes de esquivar a la Meg de las narices!



Cuando salgas, sigue por la plataforma hasta llegar a otra caja. Ábrela de un golpe para revelar otro Gobbo antes de dirigirte a la izquierda para recoger el cristal de bonus de allí.

Las plataformas de la siguiente sección se mueven de forma errática, así que calcula bien cuándo pasar para resultar ileso. Toma todos los cristales del camino, ya que uno de ellos es un cristal de bonus camuflado. Ten cuidado con el Dantini del final de la cueva, que tiene una puntería letal con las bolas de fuego. Una vez que hayas pasado al tiparraco ese, puedes ir directo a las puertas de bonificación y completar el nivel.





NIVEL 4.6

PANIC AT PLATFORM PETE'S LAIR

Para llegar a la entrada debes abrirte paso por las plataformas giratorias de pinchos en dirección a la puerta. Las plataformas giran cuando Pete golpea el suelo con su martillo, así que estima cuándo saltar en consecuencia mientras recoges de paso los cristales de bonus.

Después de salir de esa maléfica sección te las ves con otra sala más ardua. Las plataformas que unen cada cierto tiempo los salientes se invierten para mostrar sus lados de pinchos, así que has de calcular con tiento tu ascensión si quieres llegar vivo arriba. No olvides romper todas las cajas en tu camino hacia la puerta que hay en lo alto del saliente en pos del esquivo cristal de bonus.

Cuando pases la puerta, salta a la plataforma larga giratoria cuando se ponga plana y pasa rápido por ella. Seguramente la plataforma empezará a girarse de nuevo antes de que llegues al final, por lo que deberás saltar antes de que lo haga. La siguiente plataforma debería estar entonces sin pinchos, así que corre por ella como antes y brinca a la que empiece a cambiar. Repite este método para llegar a la entrada de enfrente. Hay un cristal de bonificación en la plataforma estable del centro de la sala, así que tómalo al pasar por ahí.

En la siguiente cueva hay más plataformas giratorias obstruyéndote, pero a estas alturas no deberían resultarte muy complicadas, así que síguelas hasta la entrada.

Esta sección es prácticamente lo mismo que la última, con lo cual no deberías tener problemas par llegar a lo más alto y salir por las puertas de bonus.

NIVEL 4.B2

BARON DANTE'S FUNKY INFERNO

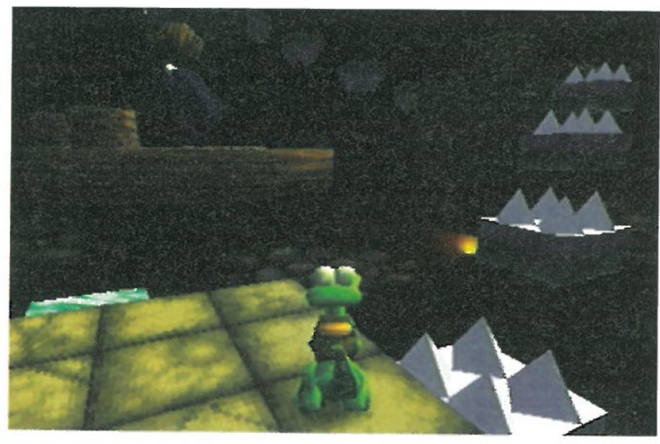
¿Chungo? ¿Quién dijo chungo? El barón soporta nada menos que nueve impactos antes de diñarla. Cada tres impactos cambia su estilo de ataque, así que ¡al loro! La clave para derrotar al barón está en mantener tu suministro de cristales, ya que sin ellos eres cocodrilo muerto.

En su primera pauta de ataque te lanza puñetazos y golpea el suelo. Apártate de un salto cuando te lance un puñetazo y atácale cuando se ría.



◄ Cuando Pete toca un botón con el martillo, las plataformas claveteadas se vuelven del revés.

▼ Tienes que ir rápido con cada serie de plataformas antes de que Pete las gire y te astille.



Tras tres impactos empieza a embestirte. Ponte cerca de la pared y corre a un lado cuando se aproxime: se estampará contra el muro, permitiéndote saltarle encima y golpearle.

Después de tres nuevos golpes, el barón empieza a ponerse violento de verdad. Se eleva por los cielos y comienza a bombardear a Croc con proyectiles eléctricos. Corre por la sala, como hiciste al luchar con Cactus Jack, hasta que el barón baje al suelo; luego corre adonde está y suéltale un latigazo con la cola. Con tres impactos lo destruirás y podrás disfrutar de la secuencia final por la que tanto te has esforzado.

NIVEL 5.2

DIET BRRRRR

Apenas pase la primera bola de nieve sobre tu cabeza, salta a la plataforma ascendente y pasa enseguida a la plataforma de malla para matar al Dantini. Tírate a la plataforma móvil de debajo (haciéndote con la vida extra si es posible) para que te lleve a la salida. Pasa por las ruedas dentadas y dirígete hacia las tres cajas de la plataforma helada. Rómpelas para conseguirte una protección extra contra los Dantinis que tiran bolas de nieve y te aguardan al fondo. Derriba al primero y date un paseo con el globo que hay junto a él. Haz lo mismo al que custodia el siguiente globo y úsalo para alcanzar la salida.

Ahora debes llegarte a la puerta del fondo usando los enrejados de malla y las plataformas heladas a tu disposición. La pega es que mientras tratas de superar tan resbaladizas superficies te disparan sin cesar.

Cuando al fin cruzas la puerta, debes cruzar la lava mediante las plataformas. Hay Dantinis disparándote desde ambos lados, pero si saltas rápidamente sobre ellos entre tiro y tiro, no te molestarán demasiado. Este tramo es largo y difícil, pero si vas esquivando y pisoteando Dantinis vivirás lo suficiente para cruzar la puerta del final.

Tras el horror que supuso la sección anterior, esta cueva es un juego de niños. Tan sólo brinca a la plataformas de las flechas y ve esquivando la lava y los Dantinis hasta llegar a la entrada del final.



NIVEL 5.1

AND SO THE ADVENTURE RETURNS

Tras haber rescatado a los 144 Gobbos y haber recogido las ocho partes del puzzle de los niveles especiales después de cada jefe, podrás montar el puzzle y descubrir una nueva isla en la que jugar.

En cuanto aparezcas, dos Dantinis empezarán a tirarte bolas de fuego. Como en este momento no tienes cristales, pronto estarás muerto, a menos que corras y rompas la caja del rincón. Armado con los cristales podrás hacer puré a esos pesados como quien no quiere la cosa. Hecho esto, toma la llave de plata de detrás de la parte cubierta de hierba. Luego abre el pozo y entra en él antes de que reaparezcan los Dantinis.

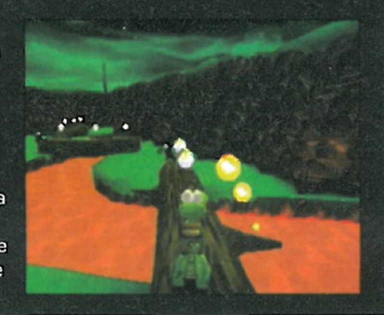


Abre la jaula que hay junto a ti cuando llegues abajo y pulsa el botón para activar una plataforma oculta. Escala las plataformas de delante de ti y recoge la vida extra. Hay un Dantini vigilando la puerta que da a la siguiente sección y vomitando bolas de fuego, así que brinca enseguida sobre su cabeza para cruzar la puerta sin daño alguno.

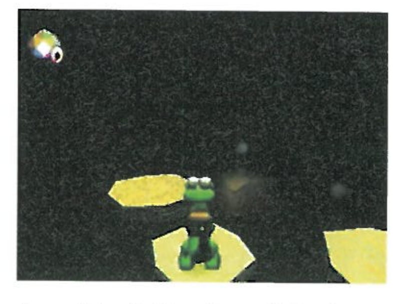
En la siguiente sección debes desafiar plataformas de troncos que se esfuman y Dantinis que lanzan bolas de fuego. La clave para sobrevivir el tiempo suficiente para salir vivo por la puerta está en mantener tu escudo de cristales, así que no olvides recoger los que te vayas encontrando.

Agárrate a la parte inferior de la malla y desplázate enseguida para que el Dantini de arriba no te chafe los dedos. Pasa el vacío y agárrate a la malla del otro lado. En esta plataforma hay un montón de Dantinis chafa-dedos, así que muévete con cuidado entre sus pies para evitar una muerte por caída antes de llegar a la salida.

Esta sección es fácil comparada con la última. Sólo tienes que abrirte paso hasta la puerta del otro lado para llegar al gong. Una vez que hayas cruzado la puerta debes escalar la pared del precipicio para llegar al gong en sí. Hay más pesados de esos tirándote bolas de fuego mientras intentas lograrlo, así que no dejes de moverte para llegar a lo más alto sin percances.









▲ Desde esta repisa móvil tienes que recoger muchos cristales; estáte al loro, porque luego hay más plataformas rojas.

NIVEL 5.3

TRIAL ON THE NILE

Ve directo a por el globo y desplázate en él a por la llave de oro, luego da un giro rápido, sube por las plataformas y pasa por la puerta cerrada.

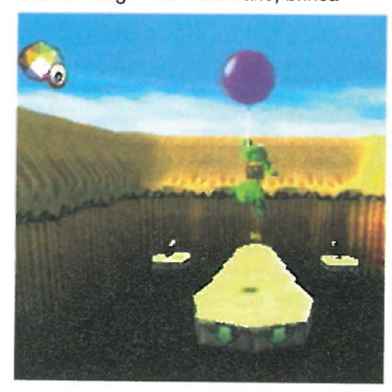
Ve al rincón junto al grupo de plataformas y ponte encima de una con un salto bien calculado. Luego salta enseguida sobre el Dantini del medio; es complicado esquivar su bola de fuego, pero lo mejor es dar un primer salto alto (mantén pulsado X) al borde cercano de la plataforma móvil, es decir, no demasiado cerca del Dantini. Salta a la roca a por el cristal. Brinca por medio de la plataforma ascendente a otro grupo de plataformas y tira al Dantini que hay allí. Hecho esto, ve hacia la pasarela larga y recoge todos los power-ups de allí. Luego ve al último grupo de plataformas giratorias y dale un mamporro al sujeto que las vigila. Una vez despejado el camino, salta al segundo bulto y baja por el pozo a la siguiente sección.

Deberás recoger todas las linternas de este área para tener alguna posibilidad. Tampoco es mala idea no pararse a romper ninguna caja que halles, a menos que necesites cristales con desesperación. Ve a la puerta del extremo opuesto, procurando saltar enseguida de las plataformas inestables, y abandona este sitio de oscuridad.

Al salir, toma el camino de la izquierda y pulsa el interruptor en la siguiente plataforma. Sigue por esta ruta y cruza las plataformas para llegar al pozo y dejar la sección.

Tómatelo con calma en la siguiente cueva: si te precipitas, el Dantini de la plataforma de delante te endilgará una bola de fuego. Para eliminarlo, brinca despacio hacia él y salta sus bolas de fuego mientras dispara. Cuando esté recargando, salta a su cabeza y acaba con él. Salta a la plataforma de malla y échale la zarpa a la vida extra, luego vuelve a las plataformas principales y cruza hasta el fondo para llegar al pozo.

Esta sección es una cruz. Hay Dantinis acechando en la oscuridad, prestos a lanzarte bolas de fuego antes de que los veas siquiera. Para acabar este nivel, mantén el dedo listo sobre el botón de salto mientras te diriges a la salida.



NIVEL 5.4

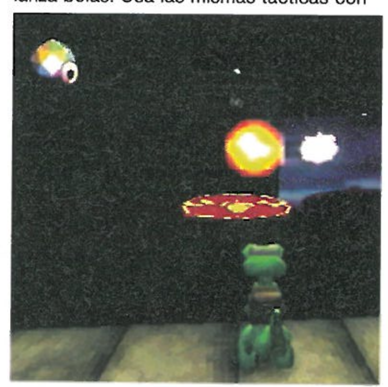
CROX INTERACTIVE

Cruza hacia la plataforma inestable roja y salta de nuevo antes de que caiga a las profundidades del abismo de debajo. Zigzaguea sin cesar para alejar de ti las bolas de fuego de los Dantinis y salta luego a la plataforma móvil. Los Dantinis seguirán lanzando bolas de fuego, así que no dejes de saltar para sortearlas. Cuando llegues a un grupo de plataformas rojas sube a lo más alto para llegar al puente levadizo. Ya dentro del castillo principal, debes correr todo el rato para superar las plataformas que caen y llegar a la puerta.

Una vez que hayas dejado muy atrás esa sección, podrás reventar a otro tipo gordo: empújalo a la puerta como la última vez y aporrea el botón hasta que explote.

Ve por la pasarela de piedra detrás de la puerta y sigue adelante, saltando a los Dantinis que te salgan al paso. En poco tiempo deberías haber llegado a la salida de esta sala.

En esta sección hay que pasar otro grupo de plataformas móviles y Dantinis lanza-bolas. Usa las mismas tácticas con las que pasaste el último nivel para asegurar tu supervivencia. Cruza las demás plataformas y podrás llegar con facilidad al nivel final de este laborioso juego.



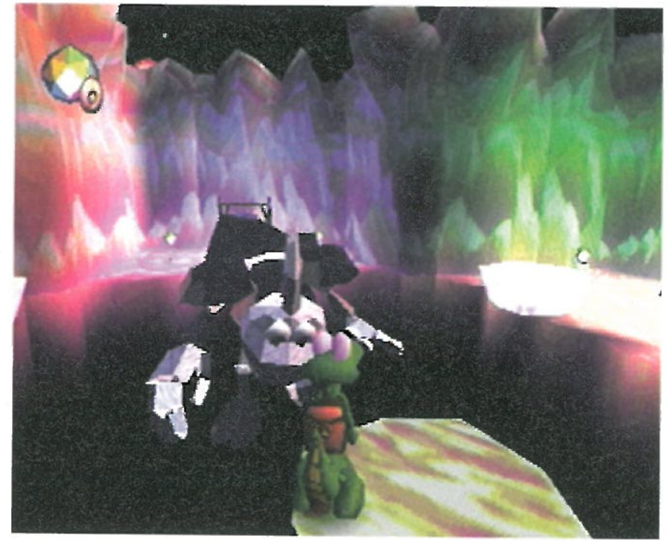
NIVEL 5.B

SECRET SENTINEL

Si creías que la última batalla fue difícil, espérate a sufrir ésta. Para vencer esta vez al barón, has de conseguir que todos los gongs del borde del escenario vibren al unísono. Parece fácil, ¿verdad? Pues no lo es. Mientras intentas saltar a las pequeñas plataformas móviles para hacer sonar deprisa los gongs antes de que unos de ellos pare, el barón te va dando tan alegremente con sus bolas de fuego. Cuando llegues a cada gong, hazlo sonar y pulsa el botón de giro rápido: con esto deberías alinearte con la plataforma de cristal de debajo, pero aun así deberás saltar como un poseso para esquivar las bolas de fuego del barón y llegar a tiempo al siguiente gong.

Una vez que logres que suenen todos los gongs, el barón se hará añicos y el juego acabará por fin con Croc sirviéndose las sobras y reuniéndose con sus amigos en Gobbolandia. ¡Hurra!

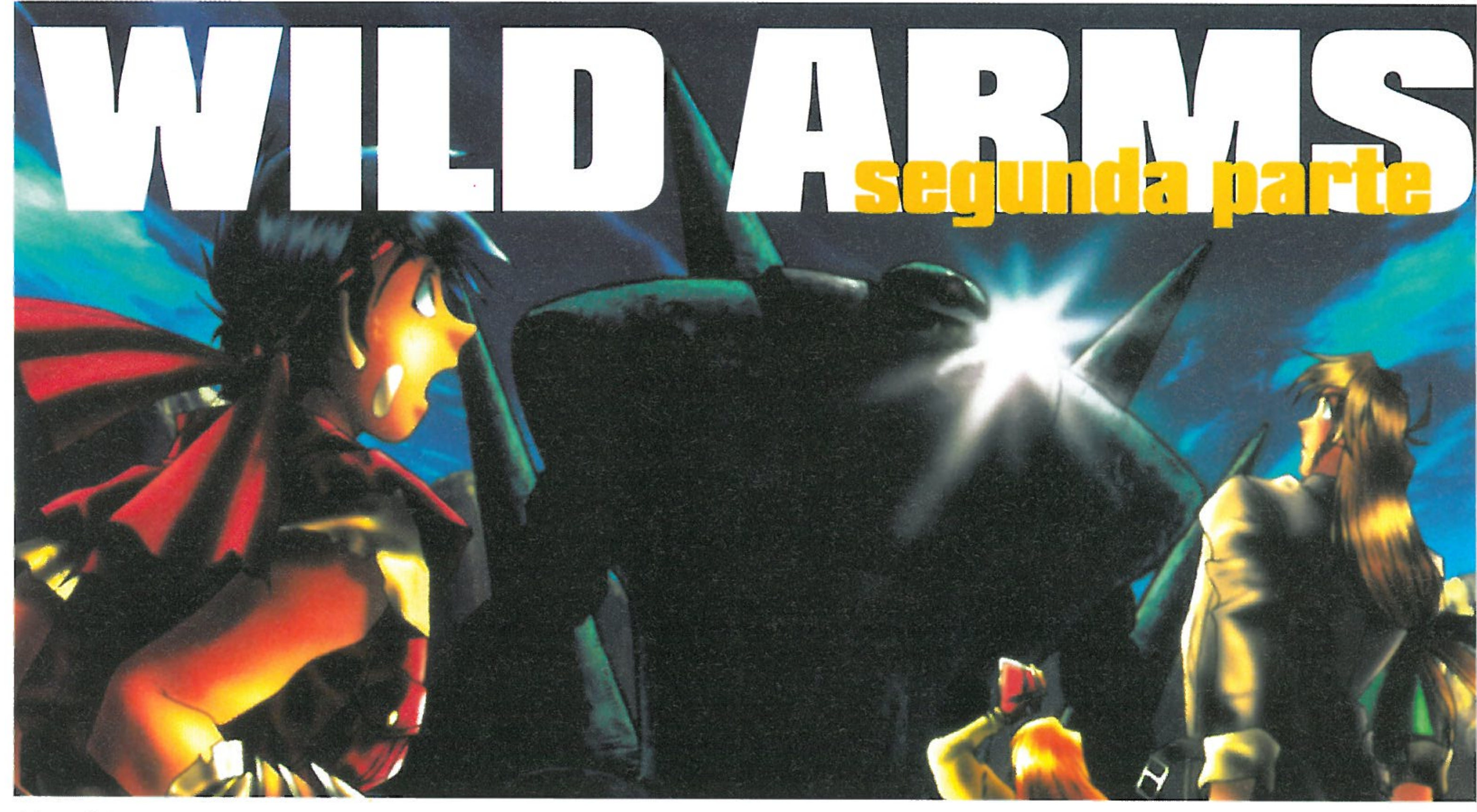
▼ Para darle lo suyo al barón tienes que aporrear los cuatro gongs a tiempo, y para eso tienes que ser más rápido que Speedy González.



LIBRO DE RUTA

Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **6.990 pesetas**

WILD ARMS segunda parte



Recién llegado de las tierras infestadas de demonios de Filigaia viene el equipo de ***PlanetStation***. Y bajo el brazo se trae la última parte de la solución a esta búsqueda épica.

EN BUSCA DEL TESORO

Después de un descansito, ve al Norte hacia la playa. Coge los tres cofres de la playa y sal de la ciudad. Busca la golosina, que debería estar cerca de la ciudad. Pon rumbo al Norte y dirígete a St Centour. Entra en la pirámide Elw que hay al Sudoeste y usa el garfio (Grappling Hook) para recuperar dos gráficos de emblemas (Crest Graph) de la habitación de la izquierda.

Vuelve al bote y navega hacia puerto Timney, al Sur. Anda hacia la pirámide Elw, al Este del puerto y usa el garfio (Grapple) para llegar a las salas que hay a los lados del camino. Recoge los objetos de los cofres y regresa al bote.

Pon rumbo al Norte para ir a Adlehyde. Desembarca y sigue hacia el Norte, hacia la tumba de Lolitha. Rodea la galería para ir a la puerta de la izquierda. Consigue otro gráfico de emblema del cofre y uelve a Adlehyde.

Avanza hacia el Oeste y habla con el tipo de azul que está junto a una casa. Dale el signo secreto (Secret Sign) y él le dará a Jack el rompe-almas (Soul Breaker). Ve a la casa del alcalde y habla con el jefe del comité. Haz una donación cada vez que los personajes regresen a la ciudad hasta que sumen 10.000 g. Vuelve al bote y ve hacia el cementerio de barcos (Ships Graveyard). Desde allí gira al Este y luego al Sur. Desembarca en la playa que hay después del remolino y anda hacia el Sudoeste para entrar en la ciudad de Rosetta.

LA CIUDAD DE ROSETTA

Ve al bar y habla con el tio del perro. Entra y usa el radar para revelar el gran sombrero (Grand Hat). Habla con la gente del bar y luego vete hacia el Norte, a la casa del alcalde. Sube las escaleras y habla con él. Date un rulo por la ciudad y luego ve al Este, hacia el camino de tierra. Usa el radar para descubrir un casco (Head Gear) en los barriles que hay allí. Sigue al Este, hacia la choza en ruinas. Examina la flor del jardín y habla con la chica Elw, quien le hablará al grupo sobre la cura para el mayor. Cuando amanezca, sal de la ciudad y pon rumbo al Sur, hacia el terraplén.

Métete en el bosque, coge la flor y enfréntate a los niños. Vuelve a la casa del mayor y dale la flor. Despídete de la chica Elw y abandona la ciudad. Cuando el grupo se acerque a la salida, aparecerá Calamity Jane y planteará una búsqueda. Únete a ella y vuelve al bote para ir a Adlehyde y navegar al Sudoeste desde allí hasta llegar a la trampa del volcán (Volcannon Trap).

LA TRAMPA DEL VOLCÁN

Ve al Norte y, al llegar al laberinto, al Sur. Coge los objetos de los cofres usando a Hanpan para evitar la lava. Sal por la puerta de la pared del Sur. Cruza la lava hacia la siguiente pantalla. Empuja el bloque lila hacia la lava y llégate a los cofres de la esquina Este. Usa a Rudy para abrir la caja de armas y recuperar el lanzamisiles (Rocket Launcher). Ve hacia el Oeste y usa el garfio para alcanzar los cofres ocultos en la lava. Cuando tengas todos los items, ve al Norte hasta llegar a unas puertas. Cruza la de la derecha y Jane abandonará el grupo. Vuelve a la habitación de arriba y cruza la otra puerta. Sigue el pasaje y, cuando el grupo llegue a un punto muerto, Zed atravesará la pared. Acaba con él como hiciste antes.

BELSELK

Cuando Zed haya sido reducido, cruza el agujero de la pared. Pisa el pentagrama y aparecera Belselk. Esta batallita es dura, ya que los ataques de Belselk causan casi 1.000 HP de daño. Asegúrate de que los personajes están equipados con muñecas de cabra (Goat Dolls) para que no los maten tan fácilmente. Usa el hechizo de la valquiria (Valkyrie) para quitarle a Belselk 1.200 HP por golpe. Prueba el nuevo rompe-almas (Soulbreaker) de Jack y los movimientos de Sonic Vision para dejarle bien tocado. Cuando Belselk ya no pueda con su alma, coge la malicia roja (Red Malice) y vete. Mientras te vas, Jane le dará las gracias al grupo.



12.0 EL GIGANTE DORMIDO

Ve por el Este del mar interior al Tripilar. Entra en el pilar. Examina la tableta. Lleva a Jack al teletransportador de la izquierda. Sube por las escaleras hasta que llegue a



▲ *Pon la malicia roja y la virtud azul en los agujeros de la puerta para que se abra.*

una sala con una estatua. Examina la parte de delante de ésta y toma parte en tres batallas contra algunas criaturas. Jack recibirá un consejo si los vence a todos. Ve escaleras arriba. Usa a Hanpan para activar cualquier interruptor de diamante rojo que te encuentres. Al llegar al piso superior, acércate a la estatua del demonio hasta que brille el orbe azul. Selecciona entonces a Cecilia.

Llévala al teletransportador central y haz que suba las escaleras. Cuando llegue a la sala del orbe, acércate a la estatua hasta que refulja. Por último, selecciona a Rudy. Llévalo a través del teletransportador izquierdo. Envíalo escaleras arriba y activa el último orbe azul para abrir la puerta doble. El grupo estará ahora de vuelta donde empezó.

ZORRO MÁGICO

Manda al grupo a través de la puerta doble. Examina el cofre del plinto. Un zorro mágico atacará a los personajes. Este zorro cuenta con una magia poderosa, como los hechizos Explosión (Blast) y Valquiria (Valkyrie), que infligen importantes daños a todos los miembros del grupo. También posee una gran resistencia a los conjuros de los personajes. Usa ataques físicos y poderes de fuerza para derrotar al raposo. Más te vale equipar a cada uno de tus personajes con una muñeca de cabra (Goat Doll) en vez de con armadura, ya que ésta no es efectiva contra los ataques mágicos. En cuanto el zorro caiga al suelo, recoge la virtud azul (Blue Virtue).

CUNA DEL GIGANTE

Vuelve al buque y zarpa hacia el cementerio de barcos (Ships Graveyard). Dirígete al Nordeste y desembarca en la playa del Norte. Sigue al Norte y entra en la cueva que reza "Giant's Cradle". Pon la malicia roja (Red Malice) y la virtud azul en los agujeros de la puerta. Crúzala cuando se abra.
Toma el camino izquierdo y entra en la sala de la puerta. Guarda la partida y hazte con los dos emblemas (Crest Graph). Sigue el camino de la derecha. Ve por el exterior de la siguiente sección. Usa el gancho (Grappling Hook) para cruzar en diagonal, mediante el pilar del medio. Con esto evitarás las lanzas que protegen la entrada. Cruza la puerta que hay al Norte.

Ve al borde de los agujeros del suelo. Corre a través de los pinchos y lanzas para llegar al otro lado del pasillo. Sigue por el corredor hasta llegar a otra sala con un bloque de piedra. Ve al Norte de dicho bloque y empújalo hacia el Sur. Empújalo por el camino de la derecha y ponlo encima del interruptor morado para abrir la puerta. Cruza la salida del Norte cuando se abra.

EL GOLEM

Empuja el bloque hacia abajo y luego a la izquierda para evitar los pinchos. Ponlo sobre el interruptor morado para quitar la barrera que hay delante de la salida. Cruza la puerta del Sur. Sigue el pasadizo. Pasa las lanzas del siguiente corredor al *sprint*. En el segundo pasillo de lanzas hay un foso justo al final; procura frenar antes de llegar a él. En la sala contigua toma la caja y rodea los agujeros del suelo. Lánzala contra el cristal y vete por la puerta del Norte.

Recoge la caja y pasa por entre los agujeros. Ve más allá del cristal hasta el rincón del Sudeste. Arroja la caja contra el cristal para abrir la puerta y crúzala. Toma las dos zanahorias mágicas (Magic Carrots) del siguiente pasillo y tira al Norte. Esquiva los pinchos y los huecos del siguiente pasillo hasta llegar a la puerta del Norte.

Toma la caja. Ve al Sur y ponte justo detrás de la trampa de la lanza. Lanza la caja al cristal y cruza corriendo de inmediato la puerta del fondo. Acércate al golem y examínalo. Abandona la cuna del gigante y zarpa hacia Adlehyde.

Dirígete al taller de reparaciones y habla con Emma. Llévala de vuelta a la cuna del gigante y se activará el golem de la Tierra (Earth Golem).



▲ **Acompaña a Emma a examinar el golem. Entonces lo podréis usar para cruzar el charco con el grupo.**



▲ **Sal a medianoche para encontrarte con Jane y conseguir otra habilidad.**

13.0 EPITAFIO

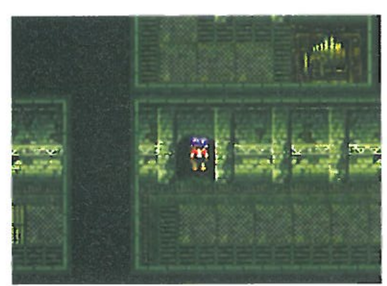
Usa el golem para cruzar hasta Arctica, al Este. Luego ve al Sur por las aguas poco profundas. Entra en la ciudad de Court Seim. Echa un vistazo por la ciudad y recoge las tres manzanas de atributos (Attribute Apples) ocultas. Ve a la gran casa del rincón del Noroeste. Baja al sótano y habla con el caballero anciano. Éste proporcionará al grupo una llave (Wind Up Key) y direcciones para el mar del epitafio (Epitaph Sea). También les dirá que busquen la máquina voladora.

Habla con Calamity Jane cuando entre. Conversa con el tipo de detrás de Zanpa y haz que personalice el arma de Rudy. Deja la casa y ve a la tienda de armas. Allí se venden anillos elementales de magia que mejoran los ataques de los personajes. Abandona la ciudad y ve al Este cruzando el mar para llegar a la torre.

Usa la última llave que te han dado con el robot que custodia la puerta derecha. Crúzala. Sigue el camino hasta que el grupo alcance una serie de cintas transportadoras: písalas. Ve al callejón sin salida, donde se encuentra el motor. Usa a Rudy para abrir un agujero en la pared del Sur. Entra a través de él.

EL PÁJARO DE METAL

Ve al Sur y abre el cofre para recibir una baya de poción (Potion Berry). Pisa la



▲ **El motor que tienes encima es una pista falsa, así que pasa de él. Cárgate el muro que tienes detrás para seguir.**



TRUCOS

TRUCO DEL ÍTEM
Durante una batalla, cuando de un ítem sólo tengas una unidad, usa un ítem del que tengas al menos tres con el primer personaje con el que ataques. Usa el mismo ítem con el segundo personaje. Usa el tercer personaje para cambiar las posiciones del ítem que seleccionaste con los dos primeros personajes y el ítem que quieres multiplicar. Luego usa el mismo ítem de los dos primeros personajes. Cuando acabe la batalla, deberías tener 255 ejemplares del ítem que multiplicaste.

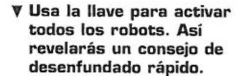
▶

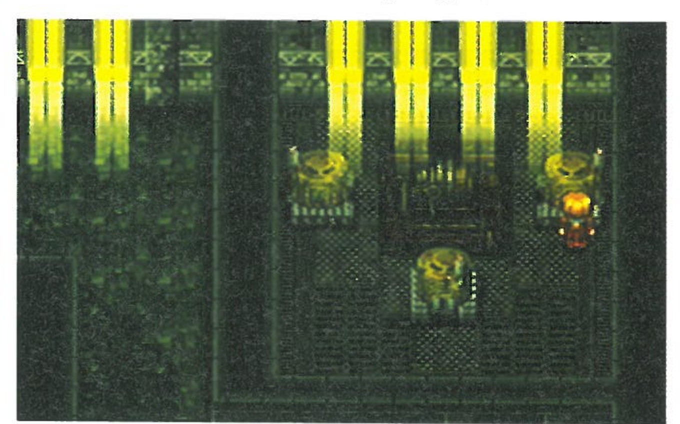
cinta transportadora y abre el cofre del medio. Ponte en la última cinta y activa el diamante rojo que hay al final. Vete hasta la puerta del centro y sal.

Cuando se cierre la puerta, usa la varita (Wand) con el lobo que hay junto al grupo. Síguelo cuando empiece a moverse y te mostrará la ruta correcta para pasar el laberinto. Cuando se pare, vuelve a usar la varita y cruza la puerta que se abre. Ve a la derecha, adonde puedes ver un interruptor. Usa a Hanpan con el agujero de encima del interruptor. Una vez que haya abierto la puerta, entra y recoge el libro del pájaro de metal (Metal Bird Book) del cofre. Vuelve al corredor y tira a la izquierda. Toma las manzanas místicas (Mystic Apples) de los cofres de la sala del Sur y ve luego al Norte. Examina la máquina e introduce el password "Metal Bird". La estantería del Este se desplazará, revelando un camino que baja. Ve por él.

Recorre el pasadizo y pisa la cinta transportadora del Sur. Recoge los patines (Skates) de la sala y úsalos para volver por la cinta. Abre la puerta del Norte con un duplicador. Toma los emblemas de los cofres. Ve a la derecha y regresa por el pasadizo de la estantería. Haciendo uso de los patines, ve por la cinta transportadora de la sala del centro. Hazte con la fruta reanimadora (Full Revive Fruit) del cofre y sube por la escalera.

Al llegar arriba, equipa a Rudy con el reflejo (Reflex) que está oculto en el cofre de la derecha. Cruza la puerta del Norte.


▼ **Usa la llave para activar todos los robots. Así revelarás un consejo de desenfundado rápido.**



Ve a la derecha, usa con los tres robots la llave que te dio el anciano y abandona la sala. Jack recibirá otro consejo de desenfundado rápido (Fast Draw Hint).

BOOMERANG

Recorre el camino izquierdo y sigue por la torre. Aproxímate al cofre que hay en lo alto. Aparecerán Boomerang y Lucied. Los personajes tendrán que pelear para obtener el mecanismo de la runa (Rune Drive).

Empieza usando a Cecilia para disminuir la potencia defensiva de Boomerang, y luego ¡machácalo a ataques! Si el lanzacohetes de Rudy está potenciado, úsalo para intentar aturdir a los demonios. El ataque del colmillo negro (Black Fang) de Lucied sólo causa un daño de 550 unidades a los personajes, pero combinado con el colmillo ascendente (Crescent Fang) de Boomerang o el bumerang dinámico (Boomerang Dynamic), puede bastar para matar a uno del grupo de un impacto. Usa a Cecilia para aumentar la defensa y la resistencia a la magia de los personajes, ya que sus hechizos sólo causan un daño parcial a los demonios. Tras derrotar a este dúo mortal, recoge el mecanismo de la runa y vuelve a Court Siem.

◄ **Boomerang y Lucied forman un gran equipo. Cébate en Boomerang, que va menos protegido.**

14 ESFERA DE LUZ

Habla con Maxwell en el sótano. Luego selecciona a Rudy y habla con Calamity, así como con los demás del grupo. Cuando hayas tenido suficiente, ve al piso de arriba y dialoga con el tío de la izquierda para terminar por hoy. Conversa con Calamity al despertar para conseguir la fuerza protectora (Protector Force). Evacua el pueblo cuando aparezca Alhazad.

Ve al Sur y dirígete al santuario (Sacred Shrine), que está oculto en el claro del centro del bosque. Habla con el hombre del corredor. Ve hacia el cruce y cruza la puerta de la izquierda. Habla con el chico para enterarte de que teme a las ratas. Usa a Hanpan con él para despejar el camino hasta la monja. Habla con ella en la primera sala y usa un duplicador para hacerte con el material de la segunda. Vuelve al cruce y pasa por la entrada central.

Abre con el duplicador la puerta sellada con magia. Examina la estatua y vence a los monstruos para obtener otro consejo de desenfundado rápido. Sigue andando y cruza la siguiente puerta que hallas. Habla con el perro de la sala. Se transformará en un demonio al que has de darle hasta en el carnet de identidad.

AGALESS

Agaless el demonio es un duro adversario. Asegúrate de darle a cada miembro del grupo una muñeca cabra porque es muy capaz de matar a los personajes de un solo toque. El hechizo de la valquiria causa un daño exponencial contra su demoníaco pellejo. Añade a estos ataques el lanzacohetes y la embestida meteoro (Meteor Dive) y deberías tenerlo bien para cargarte a esta mole.

Cuando Agaless esté destruido, sigue por el Este y activa el loro de grabación. Habla con todos los de la sala. Deja la sala de grabación por la entrada del Sur. Enfila el pasadizo del Oeste y cruza la primera puerta que hay alí. Habla con los niños de dentro. Sal de la sala y ve al Este y luego al Sur. Conversa con el chico y Hanpan hará algunas preguntas (si no, asegúrate de que ha hablado con todos los aldeanos y vuelve aquí a hablar con el chico). Las respuestas son (aproximadamente) "St. Centour", "pegado contra tu cuerpo", "atravesar con humanos", "entrar con humanos" y "el del pueblo se convirtió en monstruo". Una vez hayan sido respondidas correctamente todas las preguntas, Alhazad dará un mensaje al grupo. Recoge el libro secreto y regresa al pasadizo que hay entre la sala del perro y la de la estatua. Ve al Norte por el corredor. Habla con el tipo que vigila la puerta. Se transformará en un grupo de monstruos. Cárgatelos a todos y cruza las puertas.



ALHAZAD

El grupo se encontrará cara a cara con el molesto Alhazad. Usa una combinación de tiros de cañón manual (Hand Cannon), embestidas meteoro y hechizos de valquiria para derribarlo. Como respuesta a los ataques de los personajes, Alhazad usará un láser para sacarle 500 puntos de impacto a un solo miembro del grupo. Cuando le hayas infligido unos 10.000 puntos de daño, Alhazad se retirará permitiendo al grupo echarle el guante al segundo mecanismo de la runa.

Una vez tomes del cofre el mecanismo de la runa, el grupo regresará a Court Seim. Vuelve a la gran casa del Noroeste y habla con los tipos del sótano. Acto seguido potenciarán el golem de Tierra. Sal de la ciudad y entra en el golem. Ve al Norte, a Arctica, e irrumpe en la fotosfera (Photosphere).

FOTOSFERA

Sube por las escaleras que hay en un lado del corredor principal. Usa una bomba para neutralizar las máquinas centelleantes. Ve al Norte, recorriendo el corredor central. En la sala contigua ve a la izquierda. Toma la baya de la poción del cofre del Noroeste. Dirígete al bastidor de encima de la primera máquina centelleante y vuélala. Vuelve al bastidor, baja de un salto y cárgate la segunda máquina. Baja por la escalera del Sur y sal por la puerta de la derecha.

Cruza la primera puerta y recoge las bayas de poción de los cofres. Vuelve al corredor y tira a la derecha. Sube por la escalera y ve hacia la entrada que hay en lo alto de la pantalla. Ve por la rampa y destruye la máquina centelleante. Vuelve por donde viniste hasta la sala central y verás que las rejas láser están desactivadas.

Cruza la puerta del Norte y recoge la manzana robusta (Hardy Apple) del cofre de la izquierda. Dirígete a lo alto de la sala y ve a la derecha. Sube por la pasarela central, junto a la puerta cerrada. Aparecerá una figura con una túnica. Tras hablar con Jack les abrirá la puerta a los personajes. Ve al Norte y toma las dos bayas de poción antes de dejar el pasadizo. Ve a lo alto de la sala contigua y la figura de la túnica aparecerá y abrirá la salida. Ignora la salida por ahora y ve a la derecha. Cruza la entrada que hay allí y usa a Rudy para recoger los orbes gemelos de la caja de las armas. Vuelve a la sala anterior y ve al Norte. Sigue escaleras arriba hasta que los personajes lleguen al lugar del prisma (Teardrop). Hazte con él y regresa a la primera puerta que abrió la figura de la túnica.

EL GOLEM DE LOLITHIA

Métete en el corredor de la derecha: las rejas láser estarán inactivas. Ve al Norte. En un momento dado el grupo llegará a una pasarela patrullada por reflectores. Pásalos corriendo para alcanzar la puerta de la pared del Sur. Si te toca una luz, aparecerán tres fuegos fatuos y te devolverán a la entrada. Cruza la puerta y recoge el guantelete (Gauntlet).

Regresa al corredor y sortea los reflectores para llegar al pasadizo de la derecha. Trepa por las escaleras y examina el golem, que entonces atacará al grupo. No uses ningún conjuro de llamada al guardián (Summon Guardian), ya que el golem aumentará su poder con ellos. En su lugar usa hechizos basados en fuego y el

15.0 GUARDIÁN DEL MAR

Navega hacia Rosetta Town y habla con el alcalde, quien hablará al grupo acerca del guardián del mar. Vuelve al barco y parte hacia el remolino, al Este de Rosetta Town. Tras ser absorbidos, los personajes se encontrarán en un templo bajo el mar. Toma la entrada de la izquierda y sigue hasta que te den a elegir entre dos puertas más. Ve por la de la izquierda para recibir una zanahoria mágica y una carta de la suerte (Lucky Card). Cruza la puerta central para proseguir tu búsqueda. Para pasar el puzzle del bloque de la sala contigua, empuja el bloque de arriba hacia la izquierda, el bloque de la izquierda de la segunda fila hacia la izquierda y el izquierdo de la tercera fila hacia la derecha. Sal por la puerta de la izquierda.

Cruza la puerta que hay a la derecha del lugar de grabación. A ambos lados de la pasarela hay cuatro salas. Entra en ellas y empuja los grandes bloques de piedra sobre las baldosas verdes. Con esto caerán cofres del techo. La puerta al final del corredor da a un último puzzle con bloques. Empuja un poco hacia arriba el superior de la izquierda para que los personajes puedan rodearlo. Desde allí, empuja los demás bloques a su lugar (asegúrate de que quedan bien encajados). Los dos bloques de abajo hay que moverlos de forma que queden alineados con las baldosas verdes. No los empujes hasta el fondo del todo. Toma el florero (Vase Tool) del cofre y vuelve al punto de grabación. Cruza la puerta, al Norte del lugar de grabación, y extingue el fuego que hay allí con el florero.

LADY HARKEN

Aprieta el interruptor. Cruza la puerta de la izquierda y empuja los bloques para obtener el duplicador del pasadizo central. Cruza la puerta derecha para llegar a la sala central. Avanza y examina la luz brillante. Aparecerá Lucadia, así como Lady Harken, quien ataca con una silueta láser (Laser Silhouette) y una cuchilla de culpa (Guilty Blade). El láser es bastante potente y sustrae unos mil puntos de salud a un solo personaje. La cuchilla de culpa, sin embargo, causa unos 400 puntos de daño. Usa la embestida meteoro y el lanzacohetes para atacar a Harken. También puedes probar a alternar ataques de fuego y hielo contra ella, mediante los hechizos de Cecilia.

Cuando Harken se dé el piro, hazte con la runa del tritón (Triton Rune) y otro consejo de habilidad. Abandona el templo. El remolino se habrá esfumado del mapamundi y los personajes ya podrán viajar al mar exterior.

EL MAR EXTERIOR

Antes de ir a ningún lado, busca más botellas en el agua. Puedes encontrar tres llaves de duplicador y un emblema. Las botellas se hallan: al Oeste del santuario, al Este del pueblo de Baskar, al Sudeste de Milama y al Oeste de Rosetta.

Cuando las tengas, navega hacia el Sur hasta que te desplaces de vuelta al océano del Norte. De este modo accederás a la mitad superior del mapa. Localiza Court Seim. Ve a la playa, al Oeste de la ciudad. Entra en la isla y ve al Sudeste. Cruza el puente y pasa por entre los árboles que hay junto al claro de la montaña. En el claro se halla la ruina olvidada (Forgotten Ruin). Entra en la casa y examina las estanterías para conseguir algunas indicaciones. Luego toma la ocarina de la mesa. Vuelve al barco.

Navega hacia el Nordeste de Court Seim y atraca el barco en la pequeña isla arenosa que hay allí. Entra en la isla desierta (Deserted Island). Examina el monolito de piedra para conseguir la runa del cielo (Heaven Rune). Cruza el mar hasta Arctica y regresa a la fotosfera. Examina la luz brillante de allí para echarle el guante a la runa de la estrella (Star Rune). Dirígete a la isla que hay al Nordeste de Arctica y atraca. Ve al extremo Sur de la isla y entra en el barranco de nieve (Snow Ravine). Examina el monolito de dentro para obtener la runa del hielo (Ice Rune).

EL ANFITEATRO ANTIGUO

Navega hacia el Norte hasta que el barco se desplace de vuelta a la parte inferior del mapa. Dirígete a la mayor isla del Sur y fondea allí. Ve a la parte Suroeste de la isla. Entra en el claro para descubrir la cabaña del gremio mágico. Allí puedes potenciar tus hechizos. Sigue al Oeste para llegar al anfiteatro antiguo (Ancient Arena). En él, el grupo puede tomar parte

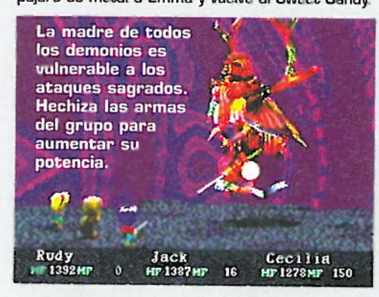
▲ **Los combates en el anfiteatro antiguo son difíciles, así que asegúrate de que los personajes están como mínimo a 40 antes de intentarlo. ¡Ah!, y no te olvides de traerte unas muñecas de cabra.**

poder de reducción de arma (Arm Down) para debilitar sus defensas. Luego da rienda suelta a las armas de Rudy y a la embestida meteoro de Jack. El arma más peligrosa del golem es el hechizo del cero absoluto (Absolute Zero), que puede dormir a todo el grupo de un solo tiro. No olvides equiparte con unas cuantas muñecas cabra durante esta pelea.

MADRE

Cuando el golem esté hecho chatarra, entra en la sala contigua para enfrentarte a la madre (Mother). Tiene pocos puntos de impacto, pero sus hechizos pueden vencer al grupo a la primera, a menos que posean las respuestas adecuadas a sus efectos. Su peor ataque causa confusión, silencio y parálisis total en un personaje, además de arrebatarle un par de cientos de puntos. Es mejor dejar que pasen sus efectos que usar todos los ítems de tu inventario para reparar el daño. Intenta contrarrestar los efectos de sus hechizos sólo si tus niveles de puntos andan especialmente bajos. Invocar guardianes para combatir a la madre es una buena idea, ya que casi siempre le infligen impactos decisivos.

Cuando la madre cría malvas, aparece el Sweet Candy para rescatar al grupo de la fotosfera que se hunde y llevarlo de vuelta a Adlehyde. Durante la reunión del consejo, da el pájaro de metal a Emma y vuelve al Sweet Candy.



La madre de todos los demonios es vulnerable a los ataques sagrados. Hechiza las armas del grupo para aumentar su potencia.



◄ **Lady Harken tiene las mismas habilidades de desenfundado rápido que Jack y comparte su capacidad de recuperación.**

► **¡Únete a nuestro club! Ten las muñecas de cabra a punto para enfrentarte a Malas Noticias; para cargárselo hacen falta 40 golpes.**



en todas las batallas que quieras para ganar el premio definitivo. Recomendamos que tus personajes estén muy por encima del nivel 40 antes de participar en el torneo.

Cuando ya estés harto, lleva el barco al Sur de Court Seim. Navega al Este siguiendo la isla y atraca en la playa. Dirígete a la cueva de la izquierda y entra en la isla errante (Wandering Isle). Usa el gancho de Jack para alcanzar los salientes y navega rodeando las cimas de los acantilados. Usa la embestida meteoro de Jack para destruir a los Wyvrens que te vayas encontrando. No olvides estar al loro para conseguir el poncho sioux y la chaqueta roja (Red Jacket). Guarda la partida al final de la cueva y ve afuera. Invoca al golem de la Tierra con la ocarina y ve con ella por el Oeste al santuario de los muertos (Dead Sanctuary).

SANTUARIO DE LOS MUERTOS

Usa el florero para extinguir los fuegos que bloquean el paso. Cruza la puerta del Norte. Empuja al lado del camino la estatua gris de la derecha para que puedan pasar los personajes. Cruza la puerta de encima. Empuja el busto que mira a la izquierda a la placa gris del centro. Destruye la pared de detrás de la estatua central y atraviesa el claro. Empuja el busto a la placa de presión. Vuelve al Sur. Aparta de la placa gris el busto que mira a la izquierda y empuja ahí la que mira a la derecha. Cruza la puerta de la derecha. Recoge las dos manzanas místicas de la sala contigua antes de seguir para el Norte.

Ve por el laberinto hasta llegar al rincón del Noroeste. Mientras, mira los dos cofres para hallar una manzana mística y un emblema. También hay una placa escondida en el rincón del Suroeste que brinda algunas pistas para el puzzle que vendrá. Ve por el Sur del siguiente laberinto y examina la serie de placas de allí. Cuando los personajes lleguen a un grupo de cuatro estatuas de color y tres placas de presión grises, dispónlas en este orden: la roja en la placa de la izquierda, la dorada en la del medio y la azul en la derecha. Luego vuela la estatua verde. Cruza la puerta que se abre. Vete al lugar de grabación y recoge la varita lunar (Lunar Wand). Ve a la puerta del Norte y usa el prisma.

▼ **Empuja la estatua a un lado y podrás cargarte el muro de detrás.**

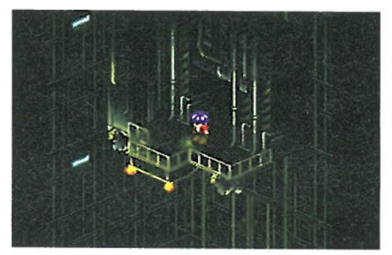


BOOMERANG

A la que el grupo se acerca a las tres estatuas, atacan Boomerang y Lucied. Esta vez sus habilidades están afinadas a una perfección letal. Lucied usa en cada embate un ataque de luna aulladora (Howling Moon), que causa casi 2.000 puntos de daño. Boomerang posee un ataque dual. Puede usar una cuchilla con dos personajes o bien concentrar ambos ataques en un solo enemigo. Cada cuchilla provoca un daño de unos 800 puntos. Ten las muñecas cabra a mano y centra tus ataques en Boomerang. Usa la embestida meteoro y la reducción de arma. No dejes de atacarlo con Jack y Rudy mientras usas a Cecilia para sanar al grupo. Cuando Boomerang huya, examina las tres estatuas para obtener un conjunto de ídolos. El grupo recibirá entonces la fuerza del gran guardián (High Guardian Force). Ve al Norte y examina la estatua grande del final del pasillo. Jack tendrá oportunidad de ganar otro consejo de habilidad al derrotar a Zoa Zein. Una vez obtenido, puedes dejar el santuario.

15.0 DIMENSIÓN X

Navega hasta Milama y dirígete a la gran isla del rincón Noroeste del mapa. Entra en el laboratorio de los demonios (Demons Lab). Vuela los dos generadores para despejar el pasadizo principal. Sube al ascensor. Ve al Norte. Baja por la primera escalera y cruza la puerta del fondo. Recoge el bazooka de la caja de las armas. Sube de vuelta por la escalera. Ve hacia abajo al final del pasadizo. Toma la fruta reanimadora del cofre. Ve por el Sur al ascensor. Cuando se detenga, ve a la sala de la izquierda. Recoge la baya de poción y el sable de energía (Energy Sabre) de los cofres. Entra en la sala de la derecha. Toma la baya de poción, la mega baya (Mega Berry) y la fruta reanimadora. Entra en la sala central y vete al punto de grabación.



Sube al siguiente ascensor y ve por el Norte al centro principal de control. Cruza sucesivamente las cuatro puertas pequeñas para obtener la máxima información posible. Cuando estés listo, examina las puertas grandes. Introduce el password "Demon Gate" y cruza las puertas cuando se abran.

Al final del pasadizo, el grupo se enfrentará a Lady Harken. Usa la embestida meteoro y la magia santa (Holy Magic) para derribar a Lady Harken. Una vez vencida, recoge los dos cartuchos (Bullet Clips) a ambos lados del panel de control y examínalo. Sal del laboratorio.

GENERADOR DE PUERTAS

Cuando los personajes abandonan el laboratorio son teletransportados a través de la puerta del demonio. Abre enseguida los cofres de la izquierda y vete al punto de grabación. Cruza la puerta de la izquierda y sigue el pasadizo. Baja por las escaleras de la izquierda cuando llegues a una puerta cerrada y recoge la baya curativa (Heal Berry). Vuelve por la pasarela y aparecerá Zed. Cuando hunda el suelo, usa el gancho de Jack con él para cruzar el vacío. Corre tras Zed cuando se largue sin dejar de pisarle los talones.

Cuando los personajes corran por la primera de dos placas, Zed electrificará ambas. Usa los patines de Rudy para ir al Sur y proseguir la persecución. Ve a la izquierda y cruza la primera puerta. Dale al interruptor. Vuelve a la sala anterior. Sal por la puerta del Sur. Ve patinando al rincón del Sudeste y dale al interruptor. Ve a los interruptores del centro de la sala y acciónalos todos. Usa el gancho de Jack para cruzar al lado Oeste de la pantalla. Cruza la arcada del rincón Suroeste y abre los tres cofres de allí. Patina hacia el Norte y vuelve a la sala previa. Cruza la puerta de arriba a la derecha. Pasa por la salida del Norte. Ve por la izquierda a la primera puerta. Entra en la sala y abre los tres cofres. Vuelve al Sur. Ve por la derecha y escaleras arriba.



GOLEM CARMESÍ

El grupo vuelve a avistar a Zed. Antes de perseguirlo, recoge el néctar del cofre del Sur. Acércate al panel que Zed estaba manoseando y dale a la palanca. Cruza la puerta que se abre y avanza por los corredores hasta llegar a una sala con cuatro palancas. Acciona las tres primeras palancas al abrirse cada puerta. No tires de la cuarta o Zed irrumpirá y encerrará al grupo en la sala. Si logra atrapar al grupo, usa el magirreloj para invertir el tiempo. Cuando hayas accionado las tres primeras palancas, vuelve y tira otra vez de la segunda por la izquierda para sellar la tercera puerta. Ahora dale a la cuarta palanca. Zed entrará y no podrá atrapar a los personajes. Ve tras él.

En la siguiente sala, Zed envía al golem carmesí (Crimson Golem) contra el grupo. El ataque rodante del golem causa casi la mitad de daño a un solo personaje, mientras que su lanzallamas (Flame Shooter) daña al grupo al completo. Usa a Jack para que el grupo conserve toda su fuerza mediante su espada curativa (Healing Blade). El cañón manual y el lanzacohetes de Rudy van bien contra el golem blindado, pero el hechizo más efectivo es la congelación (Hi Freeze).

Cuando el golem haya mordido el polvo, ve al Norte para entrar en el centro de mando. Zeikfreid bloqueará el paso a los personajes. ¡Vaya, que te toca otra pelea! Zeik es sensible a los ataques santos. Lanza unos cuantos hechizos santos sobre los personajes. Usa el hechizo del santo (Saint) para dañarlo con magia. Luego remátalo con algunas embestidas meteoro.

17.0 CIRCUITOS DE GEMINI

Después de que Emma revele que necesita los circuitos de Gemini, ve en el Protowing al templo de la memoria (el punto de partida de Jack). Selecciona a Jack y examina el panel del templo.



Introduce el password "Emiko" y cruza la puerta que se abre. Ignora el teletransportador y ve a la derecha. Recoge los dos emblemas de los cofres. Ve al Norte pasando los pinchos. Usa a Hanpan para conseguir la sombrilla sagrada (Holy Parasol) del cofre. Ve a través del teletransportador y examina el holograma. Deja el templo y vuelve al Protowing.

Vuela hasta el convento de Curan. Dirígete al Norte desde aquí y aterriza cerca del corredor del cielo (Heaven Corridor). Entra en las ruinas. Usa un duplicador en la primera puerta y el prisma en la segunda. Sube por la primera escalera y tira a la derecha. Sube por la segunda y examina la estantería que hay arriba. Registra los tres frascos del rincón para hallar un botón: púlsalo. Baja de regreso por la escalera y abre la puerta central con un duplicador. Toma los emblemas. Recoge la zanahoria mágica de la derecha. Sube por la segunda escalera. Cruza la puerta de arriba del todo.

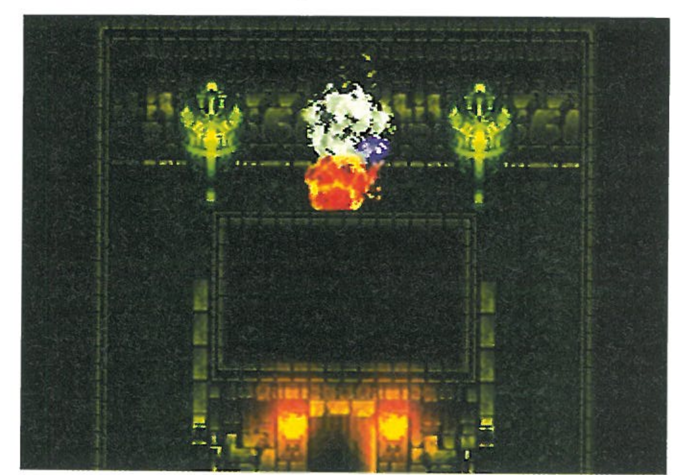
DHEE

Examina los estantes. Cruza la puerta del Norte. Ve al Oeste y luego hacia abajo para conseguir un néctar. Ve al Norte y sube por la escalera. Abre la puerta que hay en lo más alto con otro duplicador. Pégate a los bordes de la sala para evitar las trampas mágicas y tira para el Este. Usa a Hanpan para obtener los emblemas de los dos cofres, ya que hay trampas mágicas protegiéndolos. Sube por las escaleras del Norte para llegar a un lugar de grabación. Sigue al Este y sube por la escalera.

Debes tocar el diamante azul para abrir la puerta del final. Intenta atrapar el diamante contra los bloques amarillos y usa las rampas de aceleración para alcanzarlo. Hecho esto, marcha al Norte. Pasa las dos salas siguientes con el mismo método.

Sube las escaleras que hay en lo más alto y usa el prisma cuando los personajes estén entre los árboles. Aparecerá el mago Dhee y otorgará a Cecilia la fuerza de conjuro doble (Dual Cast Force). Vuelve al Protowing.

▼ *Dispara contra la pared entre las dos estatuas y descubrirás otro consejo.*



16 ALÍVIAME

Cuando el grupo descubra el estado de Rudy, de vuelta en Adlehyde, necesitarán una cura. Parte para la ciudad de Rosetta. Habla con la chica Elw. Llévala al montículo del bosque (Forest Mound), al Sur de la ciudad. Ve por el Norte, pasando por el montículo, al área de los pilares. La chica Elw transportará los personajes al pasado.

Deja el montículo y ve por el Este adonde estaba Rosetta. Habla con el anciano del pueblo y echa un vistazo por la ciudad. Ve a la cabaña del rincón del Nordeste. Conversa con los cuatro hombres de dentro para conseguir la llave del espíritu (Spirit Key). Mira en los barriles de la cabaña, sita al Suroeste, para hallar la cinta azul (Blue Ribbon). Ve al Sur de dicha cabaña y charla con la arpía que hay cerca de la salida. Toma del barril de su derecha el sombrero del pájaro del sol (Sunbird Hat). Abandona el pueblo y ve al Sur. Dirígete al camino que hay cerca del bosque para llegar a la prisión.

PRISIÓN DEL BOSQUE

Recorre el camino y habla con la criatura marrón de la varita. El truco para salir del laberinto está en ir a la izquierda hasta que haya un camino hacia abajo. Ve bajando hasta que haya un camino a la izquierda y así todo el rato. Cuando halles un cofre morado, oculto entre los árboles, usa la llave espíritu para abrirlo. Sigue al fuego fatuo. Examina la cascada y baja por las escaleras para salir del laberinto.

Cruza el puente y entra en el laboratorio del Este. Conversa con la mujer de dentro. Vassim dirá al grupo que se haga con las runas de la vida y de la ilusión (Life-Illusion Runes). Vuelve por la prisión del bosque y tira por el Noroeste al montículo del bosque. Teletranspórtate de vuelta a Filigaia. Parte hacia el convento de Curan (el punto de partida de Cecilia). Entra en la biblioteca secreta y ve a la sala donde Cecilia encontró el monstruo del libro. Examina la estantería de la izquierda para hallar el volumen que quieres.


Mira en la estantería izquierda de la biblioteca oculta y encontrarás De La Mettalica.

DE LA METTALICA

Baja por las escaleras y abre la puerta. Sigue bajando hasta llegar a dos escaleras que dan a la misma puerta cerrada. Sube por la escalera de la derecha y examina la puerta. Te dirá a qué hora se abrió. Usa el magirreloj para volver el tiempo atrás y sube de nuevo la escalera derecha. Ahora será más pronto que cuando examinaste por primera vez la puerta. Repite esta acción hasta que la puerta se abra.

Sigue por el laberinto y recoge por el camino los primeros libros. Sube las escaleras cuando encuentras una lápida con una inscripción. Examina los estantes que hay en la sala de arriba y vuelve luego a la lápida. Baja por las escaleras y cruza la puerta de abajo. Abre el cofre del medio y el segundo desde la derecha. Vuelve a la lápida y cruza la puerta que hay junto a ella. Toma los demás libros y sigue el pasadizo hasta llegar a otra losa.

Cruza la puerta de la izquierda y luego la derecha, la derecha otra vez, la izquierda y, por último, la derecha. Cuando lo hayas hecho bien, los personajes aparecerán en el centro de una escalera de caracol. Ve hasta la puerta del exterior. Una vez allí, acércate al pentagrama del suelo. Aparecerá Duras Drum y te concederá la runa del infierno (Hades Rune) y el Necronomicon.

CHAPISTERÍA

Regresa a la dimensión Elw y vuelve al laboratorio de Vassim. Habla con éste acerca de Rudy. Ve al piso de arriba y visita a Rudy. Cecilia se verá llevada a su sueño y deberá luchar con el demonio Elizabeth. Si Cecilia posee el hechizo sagrado, esta batalla será pan comido: úsalo cuatro veces para destuir a Elizabeth. De lo contrario, ataca sin cesar con bolas de fuego para vencerla. Cecilia recibirá entonces la runa del amor (Love Rune).

Cuando salga de ahí, Rudy volverá al mundo de los vivos. Ve al piso de abajo y habla con Vassim, usando a Rudy, para obtener la fuerza del tiro furioso (Fury Shot Force). Deja el laboratorio y ve al rincón Noroeste de la casa. Examina la caja oculta en los arbustos para conseguir la herramienta secreta (Secret Tool). Vuelve mediante el teletransportador del montículo del bosque.

CADÁVER DE GEMINI

Ve al Suroeste de Court Seim para hallar el cadáver de Gemini (Gemini's Corpse). Ve escaleras arriba hasta las estatuas que hay al fondo de la primera sala. Haz saltar el muro que hay entre las estatuas y toma el consejo de habilidad del cofre. Baja por las escaleras del centro.

Ve al Este y vuela la pared junto a la primera puerta. Entra en la sala y apaga el fuego con el florero. Examina la estatua de arriba. Toma la joya (Jewel) ysal. Ve al Oeste. Cruza la puerta del final del pasillo. Echa abajo el muro del Norte. Baja por las escaleras para hallar otra joya incrustada en una estatua. Vuelve al pasillo de encima.

Cruza la puerta del extremo opuesto del pasillo. Recoge el emblema y el pase negro (Black Pass). Vuelve al pasadizo. Ve por la entrada central.

GUANTE DE PODER

Ve al Oeste y baja las escaleras. Echa abajo la puerta que hay frente a la salida. Pon la joya en la estatua. Recorre el pasadizo que sale al descubierto para hallar el fáser. Vuelve al pasadizo de encima, recogiendo la joya de donde la pusiste. Cruza la salida.

Coloca la segunda joya en la siguiente estatua y prosigue cruzando la puerta. Toma la canana (Pouch) del cofre de la izquierda. Pilla la mega baya de la puerta central. Vuela la puerta oculta tras el cofre. Pon la joya en la estatua y ve hacia abajo. Roba las siguientes dos joyas y vuelve luego a la sala de encima, llevándote la joya que pusiste por el camino. Vuelve al pasadizo. Lárgate por la salida del Este.

Métete por la primera puerta. Coloca una joya en la estatua. Cruza la puerta que se abre y sigue el pasadizo hasta que encuentres el camino bloqueado por dos estatuas más. Pon las joyas en las estatuas.

Al caer, abre el cofre para recibir el guante de poder (Power Glove Tool). Ve al Norte. Golpea las dos estatuas para que caigan los cofres. Recoge el duplicador y la ambrosía. Vuela las paredes de detrás de las estatuas y toma los dos símbolos secretos (Secret Signs). Luego cruza la puerta central. Tumba el pilar sobre el abismo con el guante de poder. Usa el gancho de Jack para pasar al otro lado. Cruza la puerta y toma el circuito de Gemini.

MECH DRAKE

El Mech Drake tiene la molesta costumbre de hacer callar a todo el grupo. Usa el hechizo místico de Cecilia en una rosa violeta cuando esto suceda. La onda de resonancia producida por el Mech daña a todo el grupo, pero se les puede devolver toda la salud con facilidad usando un hechizo de remedio (Remedy). Para destruir enseguida al Mech, usa la visión sónica de Jack (Sonic Vision) y el bazooka de Rudy. Los hechizos de la chispa (Hi-Spark) y del santo son también muy efectivos.

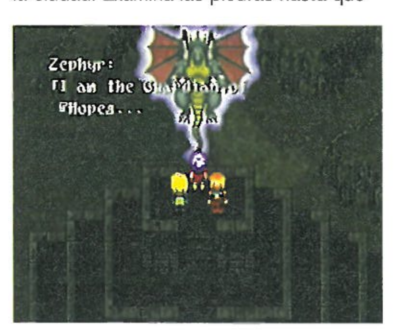
Con Drake fuera de circulación, el grupo puede volver a recoger el circuito de Gemini. Una vez hecho esto, dirígete de vuelta a Adlehyde.

Entra en la tienda de ítems de Adlehyde y examina el estante. Pon el pase negro en el hueco. Baja las escaleras que aparecen. Ya puedes comprar ítems y armas como Dios manda al vendedor de debajo.

Entra en el castillo y habla con Emma. Después de que se hunda el Sweet Candy, vuela hasta el cementerio de barcos. Ve a la playa. Toma el ciruito de Gemini. Regresa a Adlehyde y entra en el taller de reparaciones. Da a Emma el circuito. Ya estará disponible el Full Wing. Vuela hasta el pueblo de Baskar y usa la varita para hablar con el gran perrro blanco de la cabaña del jefe. Vuelve a Adlehyde. Dona 100.000 Gella al alcalde. Sal y entra de nuevo en la ciudad. Ve al pub y habla con el cazador de sueños, de pie en la barra. Recoge el Dispellado.

19.0 EXTREMAUNCIÓN

Vuela de regreso a Baskar y ve al círculo de piedras que hay justo en las afueras de la ciudad. Examina las piedras hasta que



18 REFUGIO DE LOS DEMONIOS

Vuela a la isla que hay en el rincón Sureste del mapa. Aterriza el Full Wing junto a Pandemonium. Entra en el castillo. Sube las escaleras y entra en la puerta de más al Norte para obtener la joya mental (Mind Gem). Vuelve al Sur y cruza la puerta de la derecha. Examina la joya de entre las puertas para abrir la salida. Ve al Norte. Toma la mega baya del cofre. Cruza la puerta de encima del lugar de grabación.

El grupo estará cara a cara con Turask. Usa los hechizos del santo y la visión sónica para tumbar a Turask. Los de remedio y de trabado de estado (Lock Status) también resultan útiles contra su notable magia. Cuando Turask la diña, los personajes quedan prisioneros en diferentes partes de la mazmorra.

Envía a Hanpan por el agujero del Norte. Sal por la primera salida a la que llegues. Dirígete al Norte y cruza el agujero que hay entre las celdas de más arriba. Sigue hacia el Norte para hallar una palanca y liberar a los personajes.

LA GRAN EVASIÓN

Selecciona a Cecilia y llévala escaleras abajo. Acércate a la primera puerta y cambia la joya a color azul. Selecciona a Jack. Mándalo por la puerta del Nordeste. Pisa el interruptor rojo para descender la barrera. Usa a Cecilia para cambiar la joya. Selecciona a Rudy y llévalo por el corredor hasta que no pueda avanzar por una segunda puerta morada. Usa a Cecilia para volver a cambiar la joya. Lleva a Jack al Sur para que encuentre otro cristal. Cámbiale el color. Envía a Cecilia a través de la puerta de la izquierda. Haz que pise el interruptor para que Rudy pueda proseguir. Lleva a Cecilia a la izquierda a que pise el interruptor azul. Selecciona a Rudy, llévalo a la derecha hasta que llegue a la misma sala y luego haz que pise el interruptor. Vuelve con Jack y llévalo hasta la misma sala. El grupo se reunirá una vez cubiertos todos los interruptores azules.

EL PROFETA DEMONIACO

Vuelve por donde vino Jack hasta llegar a la joya azul. Vuela la pared que tiene a la izquierda con las bombas de Rudy y recoge los dos emblemas, así ocmo la ambrosía. Vuelve por el camino de Rudy. Entra en la sala central y batalla con el profeta demoníaco.

Usa los hechizos del santo y el desenfundado rápido del colmillo Magnum (Magnum Fang) para extraerle nada menos que 6.000 puntos cada vez. Tras apartar al tiparraco este de tu camino, cruza la puerta del Norte. Toma la mega baya del cofre. Sube las escaleras.

Ahora el demonio Shazam atacará al grupo. Usa el santo y el colmillo Magnum, como antes. Shazam cuenta con un ataque que mata al instante, así que asegúrate de que Cecilia tiene el hechizo posee el hechizo de remedio total en su inventario para contrarrestarlo.

RESTAURACIÓN

De vuelta en Adlehyde, ve a la casa del alcalde y efectúa donaciones de 30.000 y 50.000 Gella.



▼ Echa mano del guante para atizarle al pilar; luego selecciona a Jack y *¡pa' lante*!

▼ Mete el pase negro en el hueco para abrir la puerta. Detrás de ella encontrarás el mercado negro secreto.



veas un pequeño reloj en ellas. Usa entonces el Dispellado con las piedras en este orden: Noroeste, Suroeste, Sureste, Nordeste, Oeste, Sur, Este y Norte. El templo de la ilusión aparecerá en el centro del círculo de piedras. Entra en el templo y recoge la runa del tiempo (Chrono Rune).

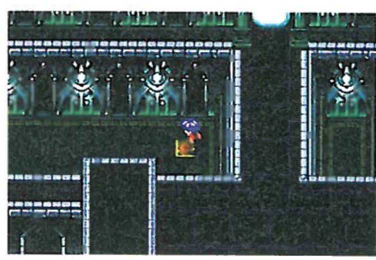
Entra en el pueblo de Baskar y ve por el camino del Norte al templo. Sube a lo alto del templo y el grupo recibirá la runa de la esperanza (Hope Rune). Charla con el gran perro blanco antes de abandonar el pueblo.

BATALLAS CLÁSICAS

Vuela al atolón que hay cerca de Ka Dingle y aterriza el Full Wing. Invoca al golem con la ocarina. Entra en la torre. Lucha con Boomeang y Lucied. Usa los hechizos santos y las armas de Rudy para aporrearlos. Ya derrotados, sal fuera de la torre. Toma el colmillo sable (Sabre Fang).

Vuelve al Full Wing y ve al anfiteatro antiguo. Compite en las batallas y Boomerang Flash aparecerá en el coliseo. Véncelo para obtener la cuchilla divina (Divine Blade). Ve por detrás del trono del conde a la sala que tiene un espejo en el centro. Usa el guante de poder para romperlo. Abre las puertas de detrás del espejoy sigue andando hacia el Norte hasta llegar a un abismo. Ve al balcón y Angol Moa intentará tirarte a soplidos. Manténte firme y te verás obligado a pelear con él.

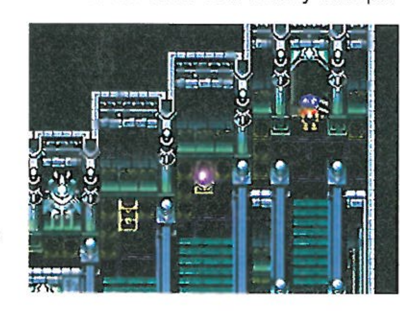
La mayor parte del tiempo, Angol Moa se defiende, así que estáte preparado con los hechizos santos y los ataques



con lanzacohetes. Cuando Angol ataque, será con su séptima luna (7th Moon), que causa un vasto daño al grupo. Usa el remedio o la reanimación para mantener en pie a los personajes. Cuando Angol sea historia te premiarán con el Juggernaut.

KA DINGLE

Entra de nuevo en Ka Dingle. Cruza la puerta a la derecha de la escalera y recoge las dos mega bayas. Sube las escaleras. Sigue el pasadizo y tuerce a la izquierda a la primera ocasión. Echa abajo el muro falso y pisa el diamante rojo. Sigue al Sur. Recoge el néctar y la ambrosía del cofre. Ve al Norte y sube por





▲ Cargarse a Alhazad es la clave para acceder a Malduke.

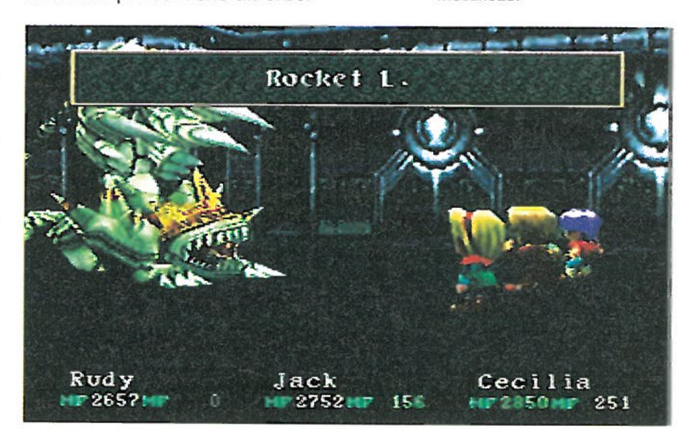
la escalera derecha. Pisa el diamante rojo para que aparezca una estatua. Vuelve a la sala anterior. Toma la salida de la derecha al Sur. Recorre el pasadizo. Toma las dos zanahorias mágicas de los cofres. Ve al Norte. Sigue el pasadizo en dirección Sur, recogiendo de paso la zanahoria mágica y la mega baya. Entra en la sala donde apareció la estatua y empújala al cuadrado negro de la izquierda.

Vuelve a la sala donde conseguiste las dos zanahorias mágicas. La puerta roja del centro ahora estará abierta. Ve al Norte. Baja y hazte con dos nuevas zanahorias mágicas. Sube por la escalera de la izquierda. Empuja la estatua de la sala de arriba por el agujero del suelo. Baja otra vez por las escaleras y cruza la puerta de la izquierda.

EL MANTO DE LOS DEMONIOS

Empuja la estatua al rincón izquierdo de la sala, de forma que ambas estatuas estén paralelas. Cruza las puertas que se abren y activa los diamantes rojos de la izquierda y del medio. Vuelve a la sala de las escaleras y cruza la puerta de la derecha. Acciona la palanca de la izquierda. Cruza la puerta central. Toma la ambrosía del cofre del Sur y sube las escaleras. Sigue por el pasadizo. Ve por el Norte a la primera puerta para agenciarte el escudo de metal (Metal Shield). Sigue andando hasta llegar a una sala que contiene un orbe.

▼ El lanzamisiles es el arma más eficaz contra las mortíferas criaturas metálicas.



Ve a la casa de Tom (el edificio antes cerrado en el rincón Suroeste). Charla con él y dale la herramienta secreta. Cuando vuelva, ve y examina la estatua del guardián que estaba rota. El grupo recibirá la runa del castillo (Castle Rune).

Ve a la casa del rincón del Nordeste y habla con Drake. Luego deja la ciudad y vete al cementerio de barcos. Navega al Noroeste del cementerio y surca las oscuras aguas del mar interior. En un momento dado, el agua echará espuma y emergerá Leviathan. La magia con que ataca es letal, así que usa el hechizo de disminución de MP de Cecilia. Reúne el Pret-A-Porter del cadáver de Leviathan y vuelve al Full Wing.

CABOS SUELTOS

Ve al desierto del rincón Noroeste del mapa. Sube por el desierto y deambula hasta que el grupo encuentre a Barbados el golem. Usa al guardián del castillo para incrementar la potencia defensiva del grupo. Barbados tiene unos ataques potentillos, así que asegúrate de tener el hechizo de remedio en el inventario. Los hechizos del santo y de la chispa Surten efecto. Las armas de Rudy infligen el mayor daño. Reserva la energía de su fuerza hasta que se haga con el tiro de furia y abre fuego a saco para hacerle mucha pupita.

Consigue la espada Dist Dims y dásela a Rudy. Vuelve al Full Wing. Vuela a la cuna del gigante. Entra en el valle, al Oeste de la cuna. Avanza hasta encontrar el altar antiguo. Examínalo para hallar la runa de la espada (Sword Rune).

Ve ahora a St. Centour y charla con la chica de la casa, al Suroeste de la ciudad. Abandona la ciudad y aparecerá Zed. Usa los hechizos del santo y la neutralización de armas para reducir su poder. Equípate con la runa de la vida y usa al guardián para que conserve altos los niveles de puntos del grupo. Zed cuenta con unos movimientos terroríficos, o sea que asegúrate de tener listas un par de muñecas cabra cuando luches con él. Cuando se rinda, déjalo vivir y entonces dará a Jack el Doombringer.

CASTILLO ARCTICA

Ve al Noroeste del cráter de la fotosfera. Entra en el castillo al otro lado de las montañas. Toma la fruta reanimadora del cofre. Ve a la izquierda y al Norte. Recoge las dos mega bayas y el néctar de los cofres que encuentras. Ve al Oeste. En el siguiente pasadizo, ignora la puerta del fondo y usa un duplicador para abrir la del medio. Toma los dos símbolos secretos de arriba del todo y vuelve al pasadizo. Cruza la puerta del Norte.

Toma el arma del grupo salvaje (Wild Bunch Arm) del cofre del centro del patio. Ve por la puerta de la derecha. Usa un duplicador para alcanzar dos símbolos secretos más. Vuelve al patio y cruza la puerta central.

EL ÚLTIMO CABALLERO

Recoge la carta de la suerte y cruza la puerta de la derecha. Sigue andando hasta llegar a un trono. Usa a Jack para examinarlo y recibirá una indicación de desenfundado rápido. Vuelve sobre tus pasos y cruza la puerta de la izquierda. Sigue avanzando por el pasadizo y al final te enfrentarás a Lady Harken.

Equipa a Jack con la runa de la vida y la unidad de fuerza antes de enviarlo a luchar. Lady Harken tiene las mismas habilidades de desenfundado rápido que Jack pero, mientras esté bien blindado, no deberían suponer un problema. La unidad de fuerza dará a Jack poder suficiente para usar su invocación del guardián o la visión sónica a cada dos ocasiones. Con esto tendrá una defensa y un ataque equilibrados.

Mientras Lady Harken yace moribunda, aparece el guardián del valor, quien proporciona al grupo la runa del valor (Courage Rune).

Bombardea el orbe y cruza la puerta que se abre. Bombardea asimismo los orbes de la sección contigua. Acciona todas las palancas de manera que miren a la derecha para abrir la última puerta. Ve al Norte y ataca a Alhazad.

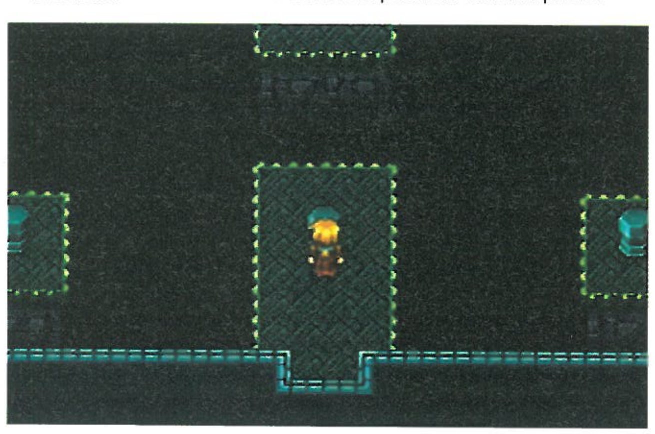
Dirige contra él los habituales hechizos santos y ataques con lanzacohetes. Usa a Jack para curar al grupo mientras luchan los demás personajes. Cuando esté muerto, reúne a los personajes y ve por el Norte al teletransportador. Entra en él para que te transporten a Malduke.

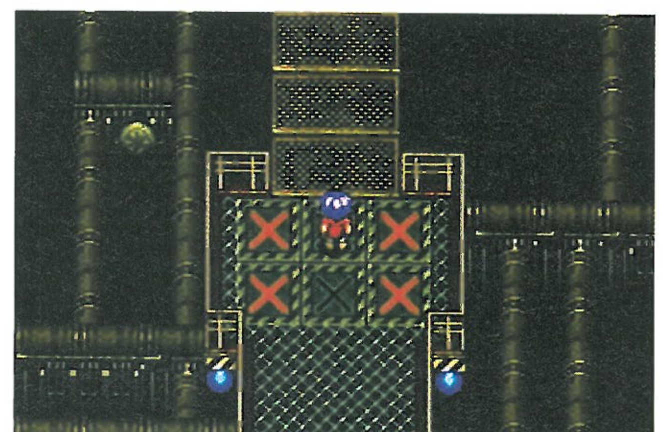
20.0 MALDUKE

Ve al Sur. Haz añicos el generador de la izquierda tirándole una bomba en diagonal. Cruza la puerta. Recoge el néctar del cofre. Tira el pilar morado a lo largo del abismo con el guante de poder. Agárrate a él y sal por la puerta del Norte. Destruye el generador que bloquea el paso y dale al interruptor del final. Vuelve a la sala donde desactivaste el primer generador.

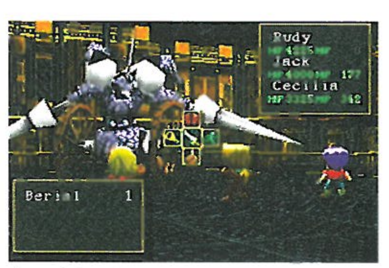
Elimina el generador de la izquierda y cruza la puerta. Entra en el conducto que hay en la sala de debajo. Síguelo para llegar a otra sala. Recoge el Arch Smash y la munición del cofre. Vuelve a la entrada del conducto y cruza la puerta del fondo a la izquierda. Cruza la entrada del Oeste del final del corredor. Acciona la palanca. Cruza la puerta abierta. Recoge la guitarra (Guitar Tool). Ahora ya puedes teletransportarte de vuelta a Ka Dingle y buscar el abismo (Abyss) de Filigaia.

▼ Con el gancho de Jack podrás pasar al otro lado del Abismo.









EL ABISMO

Vuela hasta Milama y ve al pub. Habla con Elimina. Vete de Milama y vuela a la pirámide Elw, al Norte. Entra en la pirámide y pasa por el teletransportador. Sigue usando el teletransportador hasta que acabes en otra dimensión.

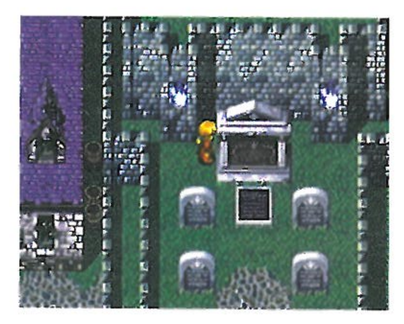
Ve al Sur hasta hallar cinco palancas. Acciona la de la izquierda, la segunda desde la izquierda y la segunda desde la derecha. Ve al Sur. Al llegar a un grupo de tres estatuas, empuja la derecha y deslízate por entre el hueco.

Ve por el foso oscurecido a las escaleras que llevan a una puerta cerrada. Usa un duplicador para abrirla. Sigue el pasadizo para conseguir el fiambre (Dead Meat), la diadema de rubí (Ruby Tiara) y la matrícula de Texas (Texas Number). Vuelve al foso oscurecido. Al Sur de las escaleras, ante la sala que abriste con el duplicador, hay una puerta secreta. Ve al Sur pasando por esta puerta. Toma el primer giro a la izquierda y ve por el camino estrecho.

LA ESTRELLA DE SHERIFF

Baja las escaleras y recoge el amuleto del cofre. Ve al Norte. Usa el gancho para cruzar al lado derecho de la sala. Ve al Norte, a la plataforma central, y pasa por la puerta de allí. Recorre el camino de la izquierda. Usa el gancho para alcanzar el orbe de la vida (Orb of Life) y la pizarra mística (Mystic Slate). Vuelve a la sala del centro. Ve al Norte y ponte en el círculo. Toca la guitarra de Jack y aparecerá el jefe del volcán.

Tras vencer al jefe te darán la estrella de sheriff. Regresa a Ka Dingle y desde allí ve a Malduke. Regresa al lugar donde descubriste la guitarra y vuelve al cruce. Recorre el pasadizo del Sur. Al llegar a una serie de baldosas centelleantes, corre enseguida al conducto de la izquierda. Recorre el extremo del conducto y acciona la palanca. Vuelve al cruce.



Ve al Norte. Entra en el complejo del conducto. Recoge la hoja de plata (Silver Blade), la vara de la princesa (Princess Rod) y el Violator de la sala del conducto. Cruza la puerta del rincón del Sudeste. Examina la estatua. Lucha con las criaturas que aparecen para conseguir el último consejo de desenfundado rápido. Regresa a la sala del conducto. Cruza la puerta del Norte.

Selecciona a Jack y el gancho. Pasa de inmediato por el puente hacia el pilar del otro extremo. Ve al Norte y cruza la puerta de la derecha. Las tres palancas de aquí cambian el destino del teletransportador en la sala del Norte.

ÁREA DE LAS ESTATUAS

Dale a la palanca de la derecha para llegar al área de las estatuas. Pasa por el teletransportador. Ve al Sur y tírate por el saliente. Ve a la izquierda. Cruza la puerta. Vuela la roca de delante de la escalera y sube por ella. Cruza la puerta del Nordeste. Sigue el pasadizo y cruza la salida del Sur. Déjate caer por el saliente del Sur. Vuelve azul la joya. Ve al Sur. Ve a la izquierda hasta llegar a otra puerta. Crúzala y destruye la roca que bloquea la escalera de la derecha.



Sube por la escalera y vuelve adonde la joya, recogiendo por el camino la armadura (Armour) de la sala de cofres. Devuelve a la joya su color original. Sigue por el pasadizo. La sala del diamante rojo ya estará abierta, písalo.

Vuelve con la joya y cámbiale el color una vez más. Ahora que las dos estatuas ya no molestan, puedes cruzar la puerta del centro. Al final del túnel hallarás las armas. Asegúrate de que la joya está azul y cruza la puerta del Nordeste. Métete en la sala del Norte y lee la lápida. Ve abajo y a la izquierda por el pasadizo secreto, debajo de la losa. Ve al Norte.

Apaga el fuego del círculo y haz que Jack toque allí la guitarra. Aparecerá el golem Lucifer. Véncelo y el grupo obtendrá el Jade Wilder. Vuelve a pasar al teletransportador.

ÁREA RESIDENCIAL

Ya de regreso en el teletransportador, devuelve las palancas a sus posiciones iniciales. Dale a la palanca izquierda y dirígete a través del teletransportador al área residencial. Sube las escaleras al Norte y mira detrás de la gran lápida al fondo del cementerio. Recoge las alas. Vuelve al teletransportador. Acciona las palancas de forma que ambas miren a la derecha. Entra en el teletransportador.

ÁREA DE LA MINA

Ve al Sur. Al fondo de la mina hay cuatro salas que contienen un cofre. Tres de ellos contienen ojos falsos. El de verdad está en la segunda sala de cofres desde la derecha. En cuanto obtienes el ojo puedes luchar con el golem Sado. Ve a su círculo y extingue la llama. Luego usa la guitarra para invocarlo. Como premio tendrás el chaleco de los valientes (Braver Vest). Con los tres ítems en tu poder, vuelve por el teletransportador. Ve por la izquierda a la puerta del fondo y entra en la sala de control. Recoge el néctar de los cofres desperdigados. Coloca las tres partes en la máquina del Norte.

CONTROL CENTRAL

Cruza la puerta que se abre. Agarra las zanahorias mágicas de los cofres antes de bajar por las escaleras. Ve por el camino hasta llegar a un puente iluminado por un reflector. Si te apetece bronca, métete en el haz de luz y atacará el golem Berial. Recoge la ambrosía del cofre del Norte antes de cruzar la puerta central. La puerta del fondo a la derecha del siguiente pasadizo da a un teletransportador que llevará a los personajes de vuelta a Ka Dingle, para que puedan hacerse con los ítems que se hubieran dejado. Aprovecha esta oportunidad si quieres. Si no, cruza la puerta central.

▼ **Desde la burbuja verás la destrucción de Filigaia en primer plano.**



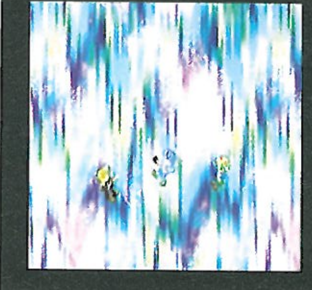
Al final del pasadizo hay una burbuja de visión. Custodiándola se halla Zeikfreid. Usa el triunfo (Trump Card) y el "grupo salvaje" para zurrar al muy insensato, mientras cuidas de la salud de los tuyos con unos cuantos hechizos de remedio.

Cuando Zeik muere, es momento de encararse a la madre híbrida (Mother Hybrid). Usa a Cecilia para sanar al grupo. Haz que Jack y Rudy luchen con sus armas más potentes. Los personajes no habrán tenido tiempo de recobrarse de su anterior enfrentamiento, así que usa a Cecilia para que distribuya la munición y las zanahorias mágicas.

EPÍLOGOEPÍLOGO

Con la madre derrotada y Filigaia salvada, sólo falta que explote la sala de control como si fuese el final de una peli de James Bond. Cura a los personajes y vuelve a armarlos. Corre por el Sur al corredor. Cruza la puerta de la derecha. Entra en el teletransportador para ir a Ka Dingle.

En el rayo dimensional, los personajes son atacados por Zeik Tuvai, los horribles despojos de Zeikfreid. Usa el mismo método de antes para derrotarlo. Ahora tiene más puntos de impacto que antes y un hechizo de silencio total (Silence All). Usa la habilidad mística de Cecilia con una rosa violeta para curar al grupo y ve intensificando los ataques. Cuando ganas esta última batalla, Ka Dingle se vuelve una bola de fuego y el golem protege al grupo de la destrucción. Tras unos meses de celebración en la ciudad, los personajes parten a descubrir juntos el nuevo mundo feliz.





consumed him to become the
thing that we're fighting
now!

▲ **Mother y Zeikfried se unen y producen un demonio híbrido que da más miedo que un concurso de Chicho Ibáñez Serrador.**





Periféricos psx

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables

METAL GEAR SOLID ACTION FIGURES

Editor: McFarlane Toys
Distribuidor: Shine Star
Precio: 3.900 pesetas cada modelo

La fiebre *Metal Gear Solid* ha comenzado en España incluso antes de que el juego salga a la venta (¿será que ya se está haciendo esperar demasiado?). Estos muñecos han sido diseñados con licencia oficial de Konami por McFarlane, y poseen la elevada calidad que caracteriza tanto a las otras obras de este fabricante de figuras (que, por ejemplo, ya creó los muñecos de *Spawn*) como al propio *Metal Gear Solid*.



¿Parece una tontería? Si te gusta MGS, en cuanto los veas fliparás. Si quieres uno gratis, pasa a la página 113.

Hay un total de ocho personajes diferentes: Solid Snake, Meryl, Psycho Mantis, Sniper Wolf, Vulcan Raven, Revolver Ocelot, Liquid Snake y Ninja. Pese a que todas las figuras tienen su gracia, invevitablemente hay algunas más logradas que otras. La de Vulcan Raven es la más aparatosa, ya que los fabricantes han incluido la metralleta de avión que porta hacia el final del juego y su caja pesa unos diez arrobas. Psycho Mantis es sencillamente idéntico al personaje del juego. Ninja es la figura dotada con más articulaciones y por lo tanto la más, ejem, *jugable* de la colección. Sniper Wolf es especialmente atractiva por un par de buenas razones, mientras que Meryl hace justicia a la belleza que luce en el juego. Lo que es común a todos los muñecos es el increíble nivel de detalle que tienen: venas, brillos de ojos, tatuajes, chapas metálicas, canas, cicatrices... ¡los fabricantes han incluido hasta la laca de las uñas de Meryl! Las figuras sólo se podrían mejorar incluyendo vestidos de tela de verdad, al estilo Madelman.

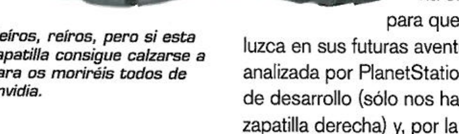
Lástima que el nivel de los accesorios sea más irregular. Por ejemplo, la katana de Ninja y la máscara de Solid Snake son impecables, pero las ametralladoras son sólo aceptables y el potro de tortura de Revolver Ocelot es... directamente cutre. Pero lo que ha quedado peor es, sin duda, la cara de Solid Snake: al pobre le han puesto una nariz de arpón que tira de espaldas (siempre te queda la opción de colocarle la máscara de gas). Éste es un fallo incomprensible –¡mira que meter el remo precisamente con el protagonista!– que, junto con el elevado precio (si quieres toda la colección, multiplica y te saldrán ¡31.200 pelas!), es el único aspecto que enturbia una colección de figuras que alcanza el grado de perfección del juego en que está basado.

PUNTUACIÓN: 4,5/5

VIPER

Editor: Babylon Shoes
Distribuidor: Babylon Shoes
Precio: 12.995 pesetas aprox.

No, no es que nuestros médicos nos hayan recetado por error medicinas psicotrópicas; estas zapatillas deportivas son las que Babylon Shoes, un fabricante alicantino de calzado, ha ofrecido a Eidos para que Lara Croft las luzca en sus futuras aventuras. La muestra analizada por PlanetStation está a un 50% de desarrollo (sólo nos ha llegado la zapatilla derecha) y, por la ausencia de número, parece ser una versión beta. Sin embargo, el modelo ya está a la venta en diversos establecimientos de nuestro país.



Reíros, reíros, pero si esta zapatilla consigue calzarse a Lara os moriréis todos de envidia.

Los responsables de Babylon Shoes afirman que no sería la primera vez que Lara Croft luciera sus creaciones, ya que aseguran que Rhona Mitra se ha paseado alguna vez con unas botas diseñadas por ellos. Es más: este fabricante alicantino asegura que también lo han hecho la cantante Björk e intérpretes de las películas *Aliens: Resurrection* e incluso del futuro *Episodio I* de la serie *Star Wars*.

A pesar de que la zapatilla no promete ser ninguna maravilla en cuanto a comodidad –aunque, recordemos, el ejemplar analizado tiene toda la pinta de ser un prototipo–, uno de nuestros redactores la encuentra más jugable que muchos de los títulos para PlayStation que corren hoy por el mercado. Sin embargo, en honor a la verdad hay que decir que, en el momento de proferir este comentario, el susodicho redactor estaba comprobando trucos para *ODT*.

Os mantendremos informados sobre las evoluciones de estas zapatillas deportivas en el intrincado mundo de los videojuegos. Por el momento, nos estamos planteando qué uso podemos darle a la muestra que ha llegado a nuestra Redacción: ¿pisapapeles? ¿"sello" para marcar los peores títulos que nos envíen? Se admiten sugerencias.



GRIP ASCII

Editor: Ascii
Distribuidor: New Software Center
Precio: 6.990 pesetas

Éste debe ser el pad más original del planeta PlayStation: el primer mando que se puede manejar con una sola mano. La verdad es que el invento funciona mejor de lo que se podría pensar en un principio, y su diseño ergonómico es adecuado tanto para diestros como para zurdos. Además, la carcasa está recubierta de goma con el fin de que los dedos puedan sujetarlo firmemente sin que se nos escape de la mano.

Los botones × y ○ están situados en la parte frontal y se accede a ellos fácilmente con el dedo índice, mientras que con el pulgar se manejan todos los demás controles, incluyendo los botones Select y Start. La cruceta circular responde la mar de bien a nuestras órdenes y los botones □ y △ se han duplicado para que les resulte igual de fácil acceder a ellos a los zurdos que a los diestros. La única pega es que los botones L y R no quedan tan al alcance, pero el Grip Acii dispone de diversas configuraciones programables por si alguna vez estos botones resultan necesarios muy a menudo.

La auténtica desventaja del mando es que resulta poco útil en juegos que exijan combinaciones de muchos botones, como los beat'em up, por lo que sólo es recomendable para títulos más tranquilos, como los RPG (de hecho, los fabricantes así lo aconsejan). Su gran ventaja es, obviamente, que nos deja un brazo libre muy operativo para otros menesteres (sujetar una guía, beber una cerveza, palpar a la novia...) y, lo que es más importante, da acceso al mundo PlayStation a aquellos que tengan un brazo inutilizado. El precio es un poco alto, pero el logro de que una persona con el brazo roto o una mano amputada pueda jugar a joyas como *FFVII* no tiene precio. Lo único que echamos en falta en el Grip es la vibración Dual Shock (que sea analógico ya no lo pedimos porque nos parece muy difícil conseguirlo), algo que esperamos que se añada en futuras versiones del mando.

Para manejar con una sola mano, igual que el mando a distancia de la tele.



DIGITAL STATION SHOCK 2

Editor: Guillemot
Distribuidor: Guillemot
Precio: 3.290 pesetas/ 2.590 sin memoria

Una inusitada combinación que Sony no ha puesto en práctica: un mando Dual Shock sin capacidades analógicas. Se trata del hermano pequeño digital del Analog Station Shock 2 de Guillemot que puntuamos con 5 planetas en el número 3 de PlanetStation. El sistema de motores es el mismo, de modo que produce unas vibraciones igual de intensas y dispone de botones 'Mode' (para activar o desactivar la función Dual Shock) y 'Turbo' (para lo de siempre, es decir *nada* en la mayoría de los juegos). El resultado es que el mando vibra con la misma intensidad que su versión analógica y tiene los botones dispuestos de una forma igual de extraña.

Lucecitas intermitentes: el primer mando Dual-Disco-Shock.

El verdadero rasgo diferencial de este mando son los dos "muñones" que ocupan el lugar donde deberían estar los sticks analógicos. ¿Qué hay en ellos, pues? ¡Dos lucecitas rojas que se encienden de forma intermitente cuando el mando vibra! La intención del diseñador era buena, pero el resultado no está demasiado logrado desde el punto de vista estético. Cuestión de gustos, en cualquier caso.

Para redondear el producto, Guillemot lo ofrece también en un pack junto con una tarjeta de memoria de 1 MB por el módico precio de 3.290 pesetas. La única cuestión es que en todas las tiendas de España hay tantos mandos analógicos clónicos baratitos que ¿quién se compra un mando digital a estas alturas?

PUNTUACIÓN: 

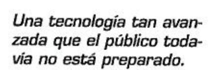
MEGAMAN / ROCKMAN X

Editor: Flex
Distribuidor: I-Man
Precio: 5.990 pesetas

Mientras Konami vuelve locos a sus fans encargando figuras *Metal Gear Solid* a McFarlane Toys, Capcom se dedica a martirizar a los seguidores de *Megaman* con este inclasificable artilugio fabricado por la marca Flex (no sabemos aún si se trata de la misma marca rival de Pikolín, lo cual nos extrañaría nada). Este cachirulo, cuya forma de casco es una mezcla entre Cutregotchi, PocketStation y Game Boy de pacotilla, dispone de una fantástica pantalla de 1x2 centímetros a través de la cual se pueden leer mensajes indescifrables en japonés y ver dibujillos del robotejo azul de Capcom en estricto blanco y negro (aquí no hay escalas de grises ni lujos de ninguna otra clase). Dispone también de cuatro botones que acabarás aporreando aleatoriamente para intentar descifrar para qué demonios sirve este maldito trasto; por si fuera poco, el Rockman X también incluye una cadenita –que parece sacada del tapón de una bañera– cuya utilidad es simplemente nula porque el aparato es, a todas luces, demasiado grande, hortera y antiestético como para utilizarlo de llavero.

Pero lo mejor de todo es que este prodigio de la técnica es que ¡tiene una maravillosa clavija en la parte superior! ¿Para qué? Pues para conectarse a otro engendro del mismo tipo y disfrutar de un alucinante modo 'Versus' en el que dos Megaman estáticos se disparan al son de unos pitidos dignos de un reloj Tobishi comprado en el rastrillo.

Si te sobra el dinero, harás una mejor inversión utilizando los billetes como material combustible para calentar tu habitación. Eso sí: si no soportas tener huecos vacíos en la huevera de tu frigorífico, el casco Megaman te irá como anillo al dedo.


Una tecnología tan avanzada que el público todavía no está preparado.



PUNTUACIÓN:

METAL GEAR ZAO

(Se acabó el buen chico)

Guión y dibujos: Abraham L. Guerrero

Los 'compacs' de Pink Floyd y el ataque especial. Está todo. Adiós a Mundo Juego. A los Cybot Tigres... los Robozombies, Techno Guardias...

No te muevas Zao!!!

Santo FlokyMoky! son las hordas del Game Master. Pues será a lo Snake, pero yo me largo ya!!

...El funesto Señor del Mal y...Ah sí, esas malditas Patatas Asesinas !!

sKBwn!

PATATAS ASESINAS

ZAO

Píxels!

0´7 ya!

¡Desatamos la fiebre!

Regalamos 10 muñecos 'Ultra Action Figures" oficiales de los personajes de *Metal Gear Solid*, ¡y tú puedes ser uno de los afortunados en pillar alguno!

¡Planet Station y Shine Star SA te lo ponen fácil!

Están todos, los buenos y los malos:
Solid Snake
Psycho Mantis
Meryl Silverburgh
Sniper Wolf
Ninja
Vulcan Raven
Revolver Ocelot
Liquid Snake

¡Y todos vienen con sus armas!

Ficha
Altura: 17 centímetros
Peso: 100 gr.
Fabricante: McFarlane TOYS
Distribuidor: Shine Star

Quieres uno, ¿eh? Pues estrújate un poco la neurona y contéstanos esta pregunta:

¿Cómo se llama el diseñador jefe y director de *Metal Gear Solid*?

A) Koji Kabuto
B) Hideo Kojima
C) Shigeru Konami
D) Akira Kurosawa

No hace falta que te pases el juego para saberlo (aunque te recomendamos enfervorizadamente que lo hagas): seguro que los que os hayais leído el megaanálisis que publicamos este mes ya lo sabéis.

Advertencia: los ganadores no podrán escoger personaje; será... ¡sorpresa, sorpresa! ¿Vale?

No te lo pienses más y ¡participa! Nosotros nos sentimos mucho más protegidos desde que tenemos el muñequito de Solid Snake por la Redacción. Rellena el cupón que hay aquí abajo y envíalo a:

Concurso Metal Gear Solid
PlanetStation-Editorial Aurum
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

El concurso se celebrará el 30 de abril en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 8 de PlanetStation.

BASES DEL CONCURSO:
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar elresultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

¿Cómo se llama el diseñador jefe y director de *Metal Gear Solid*?

- ❏ A) Koji Kabuto
- ❏ B) Hideo Kojima
- ❏ C) Shigeru Konami
- ❏ D) Akira Kurosawa

Nombre ....
Dirección ....
....
Teléfono ....

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE *PLANETSTATION*



UNO DE LOS MITOS DE LA HISTORIA DE LOS VIDEJUEGOS HA LLEGADO A LA GRIS: *POPULOUS: EL PRINCIPIO*. APROVECHA LA OCASIÓN PARA CONVERTIRTE EN UN DIOS CON LA AYUDA DE TU REVISTA FAVORITA.

¡TRAS EL APERITIVO DE ESTE MES, LA PRIMERA PARTE DE LA GUÍA COMPLETA DE *METAL GEAR SOLID*! MÁS PISTAS, MÁS MAPAS Y UN MONTÓN DE INFORMACIÓN PARA QUE NO TE PIERDAS DETALLE DEL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA DE PLAYSTATION.

TE ACOMPAÑAMOS POR LA NUEVA AVENTURA DE ACCIÓN 3D DE EIDOS, *AKUJI THE HEARTLESS*.

THE GRANSTREAM SAGA NOS TRAE UNAS BUENAS DOSIS DE ROL ALIÑADO CON COMBATES EN TIEMPO REAL, PUZZLES Y... ¡DESCUBRE EL RESTO EN EL NÚMERO 7 DE *PLANETSTATION*!

UN MONTÓN DE INFORMACIÓN PARA QUE TE SIENTAS COMO PEDRO POR SU CASA EN EL PLANETA PLAYSTATION: ACTUALIDAD, PREVIEWS, ANÁLISIS, GUÍAS, TRUCOS, PERIFÉRICOS Y MUCHO MÁS!

¡NO TE LA PIERDAS!


A la venta en TOYS R US, Grandes Almacenes
y tiendas especializadas
ARDISTEL, S.L.
C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com
BLAZE
Nº 1 EN
EUROPA
MANDO CYBER SHOCK
MANDO DUO SHOCK PLUS
MANDO PSX HYPER
COMBAT
MANDO PSX HYPER
PROTECTOR GB POCKET
AC ADAPTOR
Para Gameboy™ Pocket
MULTIBOY GB POCKET
ADAPTADOR CORRIENTE
GB POCKET Y COLOR
MEMORY CARD
2 MB
for Playstation
30 SLOT
MEMORY
CARD
4 MB
PARA PLAY STATION
Y SATURN
HYPER N64
9,5
PISTOLA SCORPION
– 1 MB 15 BLOQUES
– 2 MB 30 BLOQUES*
– 4 MB 60 BLOQUES*
* SIN COMPRESION DE DATOS